XBOX 360 • XBOX ONE • PLAYSTATION 3 • PLAYSTATION 4 • NINTENDO WII U • PS VITA • 3DS

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

2013. DEC. IV. évf. 7. szám

799 Ft

ISSN 2061-8808

34. szám



PS4™



Egy normál üzemmódban operáló polgár a születésnapi tortáján rohamléptekkel szaporodó gyertyák mennyiségéből méri fel, hogy milyen szélsebesen is szalad el mellette az idő, de mi, játékosok ebben is különbözünk…
Nálunk a konzolgenerációk váltakozása hivatott az idő múlását érezhetővé varázsolni, mely széles körökben üdvözölt esemény rendszerint öt-hatévente érkezik el egy krónikusnak számító játékfüggő életében. Az éppen leköszönő félben lévő nemzedék szokatlanul hosszú intervallumot fogott le az idősíkon, ám a kor lassan, de biztosan eljárt már felettük. Újabb mérföldkőhöz érkezett tehát a videojáték-ipar, így közel hét-nyolc évig nyüstölt kedvenceink átadják helyüket az újabb technológiai vívmányokkal megspékelt utódaiknak. A késlekedés okát keresgélhetjük a pár éve begyűrűzött gazdasági világválságban, de bizonyos, hogy ettől független tényezők úgyszintén elodázhatták az újabb konzolos korszak menetrendszerinti beköszöntét.

Egy szó, mint száz: MEGÉRKEZTEK VÉGRE! A Sony és a Microsoft egyaránt az ünnepi zsongásra időzítette a PlayStation 4, valamint az Xbox One kilövését, ám az újság megjelenésének idején egyelőre csak a kiváltságosabbak (előrendelők) élvezhetik ki maradéktalanul a jövevények piacra kerülését. A kereslet meglehetősen erősnek mutatkozott, hiszen mindkét nagyhatalom üdvöskéje sikeresen átlépte a kétmilliós eladásokat világszinten, mindössze pár hét leforgása alatt. Mivel a premier nem globális léptékű volt, így több régió is ellátatlanul maradt, karácsonyi hiánycikké minősítve számos országban mindkét friss jövevényt. Nálunk szerencsére landolt egy-egy kiválóan szuperáló példány, így alaposan a körmére nézhettünk „next-gen" rangjelzésű gépszörnyetegeinknek.
Rolmanus játékbarlangjában a négyes számjelzésű JátékÁllomás landolt, RBaly ezzel párhuzamosan pedig a Microsoft harmadik X dobozát vetette alá egy minden részletet kimerítő, hardcore tesztelésnek, amiről a srácok tizenkét oldalon keresztül számolnak be Nektek, töretlen lelkesedéssel. Miközben beindult a következő generációs marketing-gőzhenger, a nyugdíjazáshoz közel álló masinákon még olyan ászok gyűjtenek világraszóló elismeréseket, mint a Gran Turismo 6, melyről Krisz kanyarintott nekünk egy meglehetősen masszív iromány. Dzson tábornokot és Dzsek hadnagyot háborúzni küldtük a virtuális harcmezőkre, mialatt Petúnia a bérgyilkos kalózok világának kalandos életébe merült el fenékig, keviny egykedvű unalmát meg végül Zelda és Super Mario illusztris bandája üldözte világgá.

Eseménydús év vége volt, rengeteg aktuális témával, így engedjétek meg, hogy át is nyújtsuk Nektek 2013 utolsó Konzol Magazinját és egyben Kívánjunk valamennyi Kedves Olvasónk számára kellemes lapozgatást, Békés Karácsonyt és Boldogságban Gazdag Új Esztendőt.
Pihenjetek, játszatok és falatozzatok sokat, de mindenekelőtt vigyázzatok mindig magatokra nagyon!
Találkozunk jövőre, addig is minden jót, játékos cimborák.

FutuRetrO
és a Konzol Magazin csapata

TARTALOMJEGYZÉK

HÍREK

BEMUTATÓ

TESZTJEINK



Vitatkoznál velünk? Hozzászólnál a véleményünkhöz? **MEGTEHETED! www.konzol.eu**







ROVATAINK

PS4 – CSAK JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS TARTALMAT STREAMELJ!

A PlayStation 4 Twitch-integrációjának köszönhetően a játékosok bármikor képesek az éppen játszott játékot élőben közvetíteni az interneten.

Sőt, ha az alapgép mellé egy PlayStation kamerát is beszereztek, valamint a konzolra alapból telepített The Playroom-ot beizzítottátok, akkor meglehetősen extrém dolgokat is.
A PS4 amerikai premierjét követően néhány felhasználó játékok helyett barátnőjük fedetlen kebleit és egyéb felnőtt tartalmakat továbbított a Twitchen, ami ellenkezik a szolgáltatás felhasználási feltételeivel.

Ezen felhasználók mindegyike kitiltásra került, a Twitch pedig Twitteren adta tudtára mindenkinek, hogy szorítkozzanak játékok, illetve játékokkal kapcsolatos tartalmak közzétételére.

Ti mit fogtok először megosztani?



LINKET RAJZOLT A DARKSIDERS MŰVÉSZETI DIREKTORA

A Darksiders-re erős hatással volt a The Legend of Zelda, így szinte adta magát a dolog, hogy a Darksiders és folytatásának művészeti direktora, Joe Madureira megmutassa az Idő Hősének saját verzióját. Vajon miért csak most? A rajzot Joe Madureira Facebook oldalán tette közzé. Madureira leírása szerint az ő Linkje az évek során elkövetett próbálkozásainak keverékéből született meg.



Madureira verziója egy fiatalabb Linket ábrázol, egész egyszerűen azért, mert ő így kedveli a legjobban. A művész azt is elmondta, hogy élvezettel rajzolta Linket és nem kizárt, hogy a közeljövőben további karakterekkel is meglep minket.

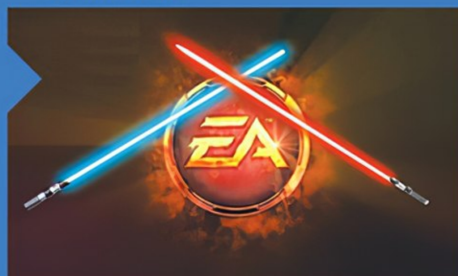
Joe Madureira a 2005-ben született Vigil Games egyik társalapítója és kreatív igazgatója volt tavaly őszig, azt megelőzően pedig 20 éven át a Marvelnél dolgozott.

EA: 10 ÉVES SZERZŐDÉS A DISNEY-VEL A STAR WARS-LICENSZEKRE

Blake Jorgensen, az Electronic Arts gazdasági igazgatója a UBS Global Technology konferencián jelentett be, hogy a kiadó 10 évre kötött szerződést a Disney-vel a Star Wars-licenszekre.

Jorgensen a konferencián elmondta, nem terveznek adaptációkat a közeljövőben mozikba érkező új filmek alapján: „A Star Wars franchise szépsége abban rejlik, hogy olyan hatalmas és mély, hogy nem feltétlenül kell egy mozifilm alapján játékot készítenünk. Érkezhetnek olyan játékprogramok, amelyek a saját, Star Wars univerzumra épülő világukra fókuszálhatnak.

Az EA azt is elárulta, hogy szeretnék kihasználni a Disney marketingkampányát játékaik népszerűsítésére, így azok a filmek mozikba kerülésének környékén jelennek majd meg. A Star Wars játékokon három csapat a DICE, a Visceral Games és a BioWare dolgozik majd.
Az idei E3-on bejelentett Star Wars Battlefront reboot már javában készül a DICE stockholm-i stúdiójában, veterán Battlefield fejlesztők által.



XBOX ONE & PLAYSTATION 4 – BAJOS MEGHAJTÓK ÉS KÉKHALÁL

Számos, a Microsoft új generációs konzoljára első nap lecsapó játékos jelezte a cégóriás felé, hogy a konzol optikai meghajtójával bizony gondok vannak.

Több videojátékos-fórumon is arról számoltak be az újdonsült Xbox One tulajdonosok, hogy a lemezmeghajtó fülsüketítő zaj kíséretében próbálja beolvasni a lemezeket, többnyire sikertelenül. A jelenséget roppant frappánsan máris elnevezték „Disc Drive of Doom"-nak. Az egyik szerencsétlenül járt vásárló felvételt is készített a hibajelenségről, amelyet az alábbi linken tekinthettek meg: http://tinyurl.com/xbo-baddrive

Mi csak reménykedni tudunk abban, hogy mire az Xbox One hazánkban is hivatalosan beszerezhető lesz, a hiba orvoslásra kerül.

A PlayStation 4 tulajdonosok sem úszták meg hardveres problémák nélkül a rajtot. A PS4 esetében sokaknál jelentkezett az a hiba, amelyet később „Blue Light of Death"-re, vagyis kékhalálra kereszteltek. A hibát onnan lehet felismerni, hogy a konzolon csupán villogó kék ledeket látunk, a gép viszont nem kapcsol be. Emellett a Sony készülékei között is akadnak olyan példányok, melyek képtelenek a lemezeket beolvasni.

Megijedni persze nem kell, igen kis arányban érintette ez a gépeket, s ezek természetesen mind garanciális hibák.





LEÁLLT A NINTENDO WII GYÁRTÁSA

Egy újabb korszak zárult le: a Nintendo hivatalos japán oldalán közölte, hogy leállították a Wii gyártását.

A Nintendo Wii nem csúcsminőségű grafikával, sokkal inkább egy újszerű játékélménnyel hódította meg a vásárlókat: a mozgásérzékelős technológiára épülő játékokkal.
Megjelenése óta a Nintendo Wii-ből a legutóbbi, 2013. júniusi jelentés szerint több mint 100 millió darab talált gazdára.
A konzol 2006 végén debütált, Wii Sports nevű nyitócíme tette instant sikerré a családok körében világszerte.

A Nintendo két legjobban fogyó eszköze a Nintendo DS 154 milliós, a GameBoy és GameBoy Color 119 milliós eladott darabbal büszkélkedhet, míg minden idők legtöbbet eladott otthoni konzolja továbbra is a Sony PlayStation 2-je.

Habár a Wii legsikeresebb játékai egytől-egyig exkluzív Nintendo címek voltak, ennek ellenére a konzol óriási hatással volt a videojáték-ipar egészére. Gondoltad volna, hogy így lesz, amikor először pillantottad meg a Nintendo különös, mozgásszenzoros irányítóval felvértezett masináját?

MILYEN DRÁGA KECÓKBAN ÉLNEK A GTA V FŐHŐSEI?

A Movoto ingatlanokkal foglalkozó blog korábban már Peach hercegnő és Dracula kastélyának való világbeli értékét is meghatározta, legfrissebb bejegyzésükben a GTA V protagonistáinak ingatlanjaival tette meg ugyanezt.

Mivel a GTA V helyszínei javarészt a való életben is fellelhetőek, a Movoto-nak nem is volt annyira nehéz gondja a „felértékelés" során.

A legkevesebbet – talán mondanom sem kell – Trevor lepukkant trailere ér, a palm springs-i Desert Shores-ról mintázott Sandy Shores-on található ingatlant durván hat és félezer dollárért vásárolhatnánk meg. Franklin házával már egészen más a helyzet, a Hollywood Hills virtuális megfelelőjén elterülő csodálatos ingatlant egy millió dollárért vehetnénk meg, egy külön kisházat Chopnak pedig további 250 dollárért. Végül Michael extravagáns, saját teniszpályával és úszómedencével is rendelkező lakása több, mint 18 millió dollárba kerülne.

Az ingatlan Beverly Hills játékbeli másában, Rockford Hills-en található, és jár hozzá két hálátlan kölyök, valamint egy hűtlen feleség is, így személy szerint én még Trevor igénytelen trailerében is szívesebben élnék.



A MIKROTRANZAKCIÓKÉ ÉS AZ ELŐFIZETÉSEKÉ A JÖVŐ KONZOLON

Christopher Sundberg, a korábban a Just Cause szériával már bizonyított, jelenleg pedig a PS4-es és Xbox One-os Mad Max-et hegesztő Avalanche Studios kreatív igazgatója Twitter üzenetekben fejtette ki véleményét a konzoljátékok jövőjéről. „A mikrotranzakciók és előfizetések meghatározó részei lesznek a következő generációs játékoknak. Ennyire egyszerű."

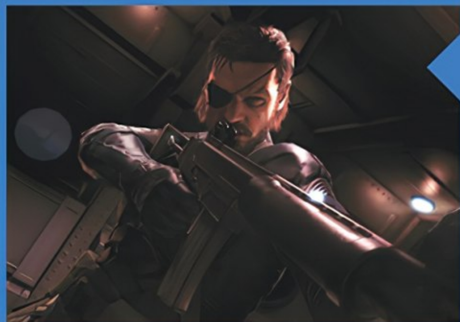


Sundberg állítása beigazolódni látszik, ugyanis a legtöbb Xbox One nyitócím már tartalmaz valamilyen mikrotranzakciós rendszert, amelynek segítségével valódi pénzért vásárolhatunk extra dolgokat a játékokhoz. A legnagyobb felháborodást a Forza Motorsport 5 extra autói okozták, a rajongók hangot is adtak nemtetszésüknek Twitteren, amelyhez később több külföldi lap is csatlakozott.

Nemrég a Sony is bejelentette, hogy a Gran Turismo 6-ba is implementáltak a fejlesztők egyfajta mikrotranzakciós lehetőséget: lehetőségünk lesz játékbeli fizetőeszközt vásárolnunk PSN-en, vagy akár „hagyományos" boltokban is, amellyel nem csupán új verdákat, de akár külön alkatrészeket is beszerezhetünk.

MGS V: THE PHANTOM PAIN – MESSZE MÉG A MEGJELENÉS

A Konami még nem jelentette be a Metal Gear Solid V: The Phantom Pain hivatalos megjelenési dátumát,



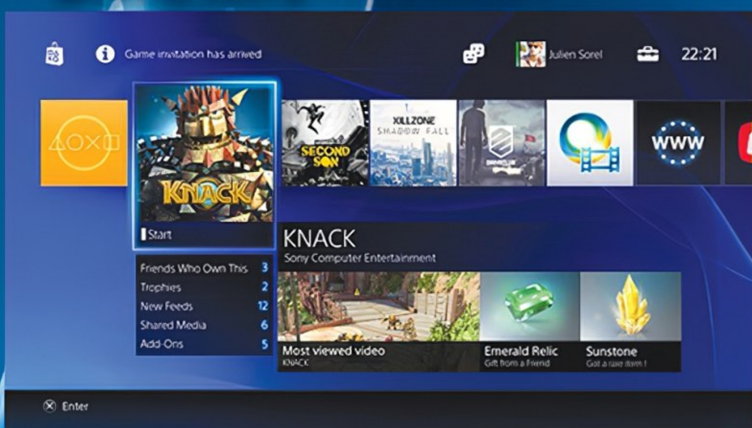
azonban Hideo Kojima, a széria szülőatyja elhintette, hogy a játék valószínűleg nem jelenik meg 2014-ben.

A Phantom Pain prológusaként szolgáló Ground Zeroes 2014 tavaszán érkezik, a Famitsu magazinnak nyilatkozó mester pedig sejtelmesen elárulta, hogy a két „részlet" megjelenése között meglehetősen sok idő is eltelhet.

„Jobb lenne, ha egyszerre adnánk ki mindkettőt, de a dolgok jelenlegi állása szerint a Phantom Pain akkor fog megjelenni, amikor a PlayStation 4 eléggé elterjedté vált.
Ez az jelenti, hogy egy kicsivel még tovább kell várakoztatnunk a rajongókat." – mondta Hideo Kojima az interjú során.
„A Phantom Pain óriási alkotás, minden tekintetben, ezért sokkal tovább tart elkészíteni. A marketingesekkel együtt azonban a lehetőségeinket végiggondolva arra jutottunk, hogy a prológust korábban elérhetővé tesszük.

Minél olcsóbban, s bár először csak a letölthető címben gondolkodtunk, aztán eszünkbe jutottak azok, akik nem feltétlenül rendelkeznek gyors internetkapcsolattal, ezért dobozos verzió is készül majd." – tette hozzá.

galbalazs1987







Hát újfent eljött az idő, közel nyolc év után újabb generációt indítunk. Amikor ezen sorok íródnak a kiéhezet vásárlók már világszerte minden létező PS4-et elkapkodtak, és a Sony csak a készlethiány "édes" terhével van elfoglalva.

Bár a cég marketingje kétség kívül kiváló volt, meg kell hagyni, hogy a nagy érdeklődés nem csak ennek köszönhető - az emberek már ki voltak éhezve a next-gen-re. A PS3-at nagyon szerettük, de meg kell hagyni, megöregedett szegény, ez olyan multiplatform játékoknál mint az Assassin's Creed III nagyon látszott, hogy a többéves hardver már nem eléggé naprakész, és ez gyakran a játék élvezhetőségének rovására ment. Szó se róla, én nagyon szerettem a gépet utóbbi éveiben, hiszen még mindig remek játékok jelentek meg rá, és gyakran korlátait meghazudtoló tálalásban hozta el nekünk ezeket.
Ezzel együtt nekem is hiányzott az érzés, amit a PS3 vásárlásakor éltem át: minden jobban működik, minden szebb, kényelmesebb - minden új.
Épp ezért a "kiéheztetés" remekül bevált a Sonynak, a ***PlayStation 4*** zajos siker lett, ráadásul megérdemelten: a Sony valaha volt legstabilabb és legkényelmesebb konzoljáról beszélünk, amin tényleg úgy érezzük, nekünk, játékosoknak készítették.



Bár gondolom a neten lévő unboxing videók már lelőtték ezt a poént, azért nézzük, mi van a dobozban: a szokásos kábeleken (tápkábel, és végre HDMI!) és a vezetékes headseten kívül nem sok: egy DualShock 4 kontroller és maga a gép.
Vegyük őket sorra, hiszen én is pontosan ebben a sorrendben fogdostam körbe őket: először a kontrollert vettem kezembe, az irányítót, melyről már annyit hallottam.

DualShock 4

Amikor először megfogtam a PlayStation 4 kontrollerét, azt éreztem: igen. Ez pontosan oda való, ahol most van - a tenyerembe.
Az új irányító markolata olyan tökéletesen illik bele az ember kezébe, hogy elődje, a DualShock 3 szinte már kényelmetlennek hat utána. Teljesen objektíven el lehet mondani, hogy az új irányítónak szinte minden változtatása előrelépés, ráadásul mindezt úgy tette meg, hogy hagyományőrző maradt a korábbi DualShock kontrollerekkel szemben.
A markolatok hosszabbak lettek de éppen csak annyival, hogy pont a tenyeredbe illeszkedjen. Az analógok távolabb helyezkednek el egymástól, és mindkettő kapott egy kis mélyítést a tetejére, a szokásos gomba szerű alak helyett: ez nagyban segíti a precizitást, különösen FPS játékok esetében.
Némileg a D-pad is változott, bár azon sokkal kevésbé észrevehető: az iránygombok a PlayStation Vita gombjaihoz hasonló formát és alakot öltöttek, a korábbi laposabbal szemben. Ez nem változtat sokat, a Sony eddig is, és eztán is a legjobb D-padok készítője az iparban, alapkontrollerek terén.
És persze ott vannak a teljesen megújult ravaszok, melyek végre nem lefele, hanem felfele görbülnek. Kétség kívül itt a legnagyobb az előrelépés, bár ehhez hozzátartozik, hogy itt kélt el leginkább, elvégre a DS3 ravaszaira mindent el lehetett mondani, csak azt nem, hogy kényelmesek: gyakran beragadtak, lecsúszott róla az ujjunk, és eleve teljesen kényelmetlen, érthetetlen formaválasztás volt, így a DS4-nek nem volt nehéz túllicitálnia ezt.
Persze nem ez az egyetlen új dolog a kontrolleren: kaptunk egy Share és egy Options gombot a korábbi Select és Start helyett. A Share gombról később még szót ejtünk, az Options az esetek többségében a Start gombot váltja fel, bár elhelyezése miatt nem mindig egyszerű vakon megtalálni, ezért az esetek nagy részében könnyebb, ha egyszerűen a PS gombot nyomjuk meg, hiszen







az ugyan olyan gyorsan felfüggeszti a játékot, ráadásul ahelyett nem nyomod meg véletlenül a tapipadot.

Apropó tapipad. A Dualshock 4 legnagyobb újításaként volt hirdetve, hogy beépített touchpaddal rendelkezik. Bár az ötlet valóban jó, jelen állás szerint még javarészt kiűhasználatlan. Az nem feltétlenül probléma, hogy a játékok nem erőltetik mind a funkciót, hiszen a PS Vitás Unchartedben is inkább idegesítő volt a Vita exkluzív funkcióinak erőltetése, mint hasznos.
Ugyanakkor érthetetlenül mellőz olyan evidensnek vélt funkciókat, mint a touchpad használata a böngészőknél, mint egér, vagy éppen a user interface-ben való jobbra-balra görgetés.
Nem mondom, hogy ezek nélkül a funkciók nélkül kardomba dőlök, de ezek némileg jobban igazolták volna a touchpad jogosultságát. Persze igen valószínű, hogy a későbbiek során be fog kerülni, mint system update.

Rendelkezik még a kontroller egy színes fénycsíkkal, amelyet első sorban a kamera tart számon, ám másra is alkalmazható, a Killzone: Shadow Fall-ban például az életerődet mutatja, míg a Need for Speed Rivalsban kéken világít, ha rendőrrel vagy, vörössel ha tolvajjal. Micsoda funkció.
Több haszna mutatkozik egyelőre a beépített hangszórónak, melyet több játék használ egyéb hangok kiadására. A kis hangszóró alatt pedig megtalálható a jó öreg jack bemenet, melynek köszönhetően a kontrollerről a teljes játék hangját kirakhatjuk bármilyen fülhallgatóra, megkímélve ezzel a környezetünkben élőket a játék zajától.

A Gép

Ha az ember kézbe veszi, már elsőre érzi, hogy a PlayStation 4 meglepően kicsi és könnyű lett, egy PlayStation 3 Slim model mellé rakva egyértelműen látszik, hogy hiába az erősebb hardver, a gép majdnem minden szemszögből kisebb (egyedül hosszában lóg ki egy picit). A gép kialakítása egyébként kellemes, bár akadnak problémák: mivel az USB bemenetek a gépen található "vágásban", résben vannak, a nagyobb felületű pendrive-ok nehezn férnek bele (például barátnőm idióta pandás pendrive-ja hatalmas feje miatt egyáltalán nem fér be). Ezzel együtt a gép nagyon kompakt, praktikus darab, és csinosan mutat a tévé mellett / alatt. Ugyanakkor meg kell erősítenem a szörnyű híreket: A PlayStation 4 billeg. Legalábbis ha nyomkodod a tetejét, amire ugyan nem tudom mi szükség van, néhányan csinálják - alaphelyzetbe helyezve azonban a konzol természetesen stabilan fekszik, és szépen duruzsol. És ha már a duruzsolásnál tartunk - a PlayStation 4 alaphelyzetben egy nagyon csöndes gép, szinte alig észrevehető, mikor bekapcsol (leszámítva persze a hangos csippanást és a világító kék fénysugarat, ami ilyenkor elötör a konzolból), ráadásul gyorsan teszi azt - körülbelül 30 másodperc alatt fel is áll a teljes kikapcsolásból visszahozott gép. Miért fontos, hogy teljes kikapcsolásból? Mert a PlayStation 4 rendelkezik egy standby móddal is, ami nem éppen ugyanaz, amit a televíziónk vagy akár a PS3-unk neveztt annak. A standby módban lévő gép szép csöndben automatikusan letölti játékaink

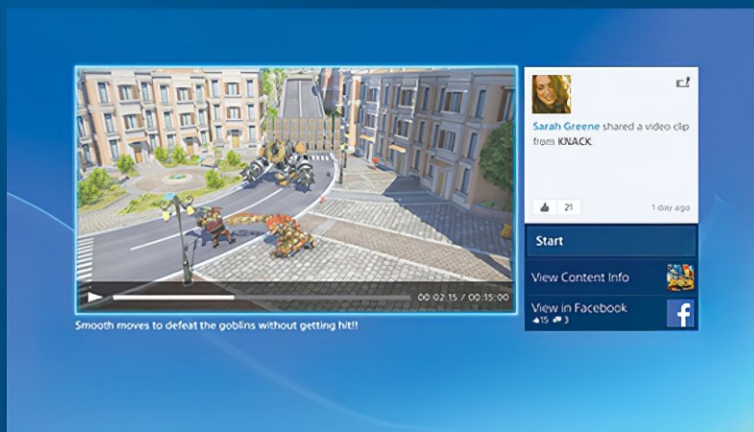










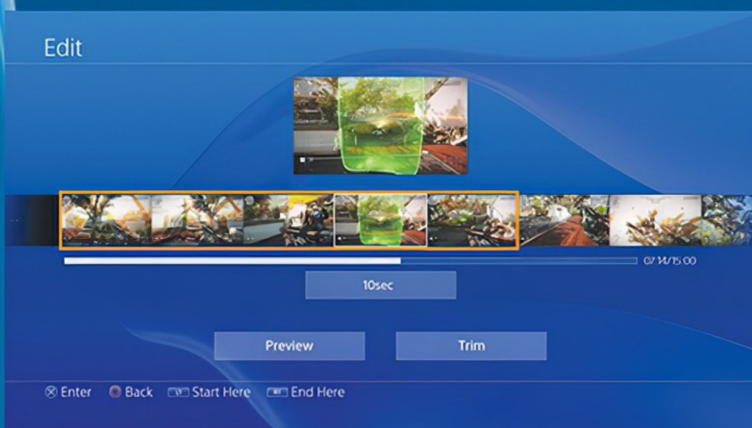


frissítését, ráadásul amennyiben profilunkat összekapcsoljuk a géppel, a számítógépről illetve mobilról vásárolt játékaink letöltését már távolról elindíthatjuk, az alvó állapotban lévő gép pedig szép csendesen letöltögeti azt. Emellett ilyenkor a gép folyamatosan tölti a rádugott kontrollereket és bekapcsolható a PlayStation mobil App segítségével is.

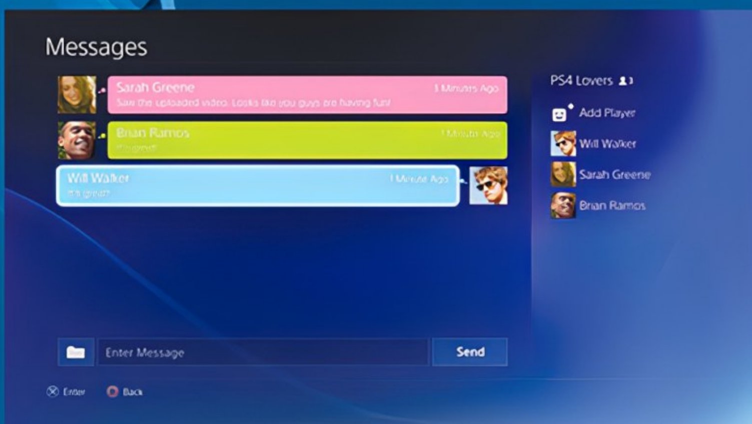
A PS4 standby módból elvileg minimálisan gyorsabban ébred, mint kikapcsolt állapotból, ám én ezt nem vettem észre: azt viszont sokkal inkább, hogy mennyivel lassabban alszik el. A konzol majdnem egy teljes percig fújja ki magát, mire elalszik, ami persze nem zavaró, mivel sok hasznos funkciót tud ilyen állapotban, ám kérdéses, hogy a későbbiekben, ha a suspendelt játékok már alvó állapotból felébredve is ugyanonnan folytathatóak lesznek, mennyi ideig fog tartani ez a folyamat. Ha pedig már szóba kerültek a játékok, amikkel ugye elég sokat foglalkozik a PS4, mindenképpen megemlíteném, hogy a csendes-aranyos PlayStation 4 üvöltő bestiává változik a játékok installálása, illetve a lemez olvasása közben. Persze idővel elcsendesül, elvégre a játékok alapjáraton a HDD-ről futnak - hogy milyen horribilis mennyiséget telepítenek, arról majd később - ám amikor az olvasó is megszólal, egy csendes szobában a játék hangjába is bele-bele zavar a hangos berregés.
Azt, hogy a dobozban pontosan mi van, már mindenki többször elolvasta (nálunk is), így most eltekintek tőle, hogy újból leírjam a részletes specifikációt, a lényeg, hogy a PS4 hardveresen erősebb, mint jelenleg bármely konzol a piacon - ez pedig nagy szó.

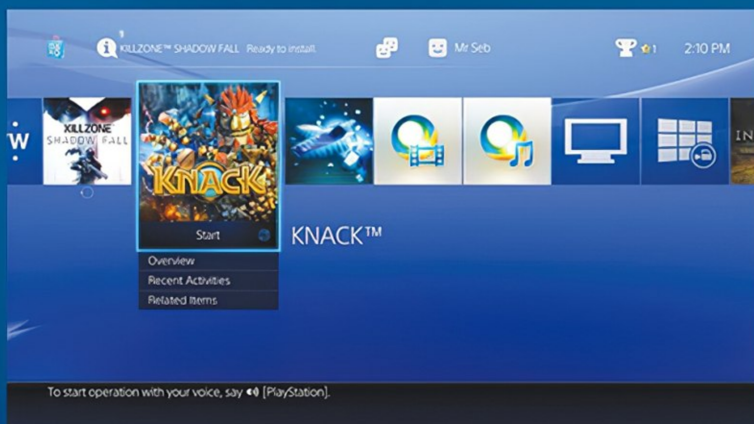
A felhasználói felület

Na a PlayStation 4 felhasználói felülete, a PlayStation Dinamic Menu az, amit mindenki az egekig magasztalt, úgyhogy én, mindennek elrontója kifejtem a véleményem róla: nekem "csak" eléggé tetszik.
Az biztos, hogy a menü pokolian gyors és könnyen kezelhető, ezzel pedig már egyértelműen többet nyújt, mint a PS3 XMB-je. Még két-három nap használat után sem tudtam megszokni azt a dinamizmust, hogy a Killzone egyik pillanatában gondolok egyet, hogy én most letöltöm a Resogunt, megnyomom a PS gombot, megnyitom a PlayStation Store-t, elindítom a Resogun töltését, és egyetlen gombnyomással már folytatom is a játékot. Mindezt körülbelül 20 másodperc alatt. Ideális esetben legalábbis valahogy így néz ki, én az európai premier környékén jutottam hozzá a géphez, ekkor pedig iszonyatosan le volt terhelve a PlayStation Network szolgáltatás, így sajnos kezdetben nem mentek ilyen zökkenőmentesen a dolgok, bízzunk benne, hogy a magyar premierre már minden zökkenőmentesen fog működni. Ami azonban már most látszott, hogy a menürendszer alapvetően jól fel van építve, így gyakorlatilag egyből azok kapják a legnagyobb figyelmet, amiért az ember leggyakrabban bekapcsolja a PlayStation 4-et: a játékok.
A PS4-ben ugyanis alapvetően egy sorban látod elhelyezve a játékokat, amikkel játszottál, mindig olyan sorrendben, amilyenben játszottál velük. Éppen ezért ha Killzone-ozás után kiveszem a lemezt és kikapcsolom a gépet, akkor is a Killzone lesz a lista élén, ha újra bekapcsolom a gépet. Persze amint egy másik játék helyeződik be, az kerül a lista elejére, és így tovább.















Ez abból a szempontból jó, hogy a lista mindig naprakész, és azoknak a játékoknak áttekintését, információt is megtekinthetjük, amikkel esetleg már nem rendelkezünk. Negatívum azonban, hogy nem lehet rögzíteni a listában az egyes játékokat, így néha kaotikussá válik a rendszer.
Bár ez közvetlen környezetemen sosem látszott, alapvetően rendszerető ember vagyok, különösen az ilyen eszközök terén, így a PlayStation 3-ban is kategória szerint mappákba rendezve tartom letöltött játékaimat. Itt ilyesmire egyelőre nincs lehetőség, így bár a PS4 játékelrendezése naprakész és gyors, sajnos könnyen kaotikussá válik.

A menünek van még egy apró problémája: egyes információkat - például a HDD tényleges terheltségét - alaposan eldugták, ugyanakkor jobb is, ha nem látjuk, mert jól el fogunk szörnyedni, hogy egy-egy játék akár 40-45 GB-ot is ránehezít a merevlemezre, így három nap leforgása alatt 200 GB-ot felhasználtam az összesen elérhető 415-ből (tudom, hogy a dobozra 500 van írva, de mindenki jegyezze meg, hogy ezek jócskán felfele kerekített értékek).
Ehhez hozzátartozik, hogy a gép ugyan brutális méreteket installál, szerencsére ezt nem kell megvárnunk: maximum 1-2 perccel a lemez behelyezése után már játszhatjuk is a játékot. Ugyanakkor a játékok kaotikussá váló elrendezésével és a HDD gyors megtelésével majdnem minden kivetnivalót is elmondtam a rendszerrel kapcsolatban, a beállítások, online és média feature-ök könnyen átláthatóak és kezelhetőek. Bár ahogy említettem, a szerverek nem remekeltek amikor megkaptam a gépet, miután helyre rázták őket, meglepett, hogy milyen gyorsan sikerült a profilomat összefűznöm a Facebook felhasználómmal. És attól még, hogy összefűzöd őket, nem vagy köteles a teljes nevedet használni, és nem muszáj az egész üzenőfaladat teleszemetelned mindennel amit csinálsz: te állítod be, hogy mit akarsz megosztani és kivel.

Sokkal kényelmesebb lett továbbá a trófeák szinkronizálása és kezelése, sőt a menü mostantól kijelzi, hogy az általunk szerzett serlegek mennyire ritkák, és a játék felhasználóbázisának hány százaléka rendelkezik velük. Jobb lett a barátlista kezelése, jóval könnyebben átlátjuk PSN haverjaink listáját, ráadásul a korábbi 100 fő helyett most már 2000-et vehetsz fel közéjük, ami már jóval elfogadhatóbb mennyiség. Apróságnak tűnik, mégis nagyon sokat segít az értesítések bevezetése.
A gép ugyanis most már a közösségi oldalakhoz hasonló módon értesít minket az újdonságokról, ami többnyire egy játék teljes installációja, egy megjelent patch, vagy egy újonnan letöltött játék.

PlayStation App

Vicces, de a PlayStation 4 legfontosabb önálló applikációja nem is magára a gépre van, hanem mobil eszközökre: ez pedig a PlayStation App. Az iOS és Android platformokra egyaránt elérhető kis alkalmazás valójában a PlayStation távvezérlésére alkalmas, amennyiben összekapcsoljuk a mobilt a géppel, azonos hálózaton belül bármikor megtalálja azt, és akár fel is ébresztheti






alvó állapotából. Használhatjuk a második kijelzőt billentyűzetnek, csekkolhatjuk rajta barátainkat és trófeáinkat, de üzeneteket is válthatunk benne.
Ugyan az App rendelkezik egy PlayStation Store gombbal, ez egyből böngészőnkbe terel minket, pedig nagyon örülnénk, ha az áruház maga is elérhető lenne az alkalmazásból, kedves Sony!

Alkalmazások

Persze nem csak mobilra, magára a gépre is rengeteg alkalmazást terveznek, és ebből néhány már el is érhető. A PS4-en nem igényel különálló applikációt a Blu-ray és zenei lemezek lejátszása, ugyanakkor az 1.51-es patch letöltését igényli, bár ez majdnem minden funkcióra - még a megosztásra is! - érvényes.

Kezdésként 24 alkalmazás érhető el az európai Store-ban, ám Magyarországon sajnos nem használhatók, így a hazai Store-ból nem elérhetőek, de külföldi felhasználóknak olyan applikációk is vannak, mint a BBC Player, a Demand 5, a Netflix, a Viaplay, a Music Unlimited, a Video Unlimited és a Vidzone.
Mivel ezek a szolgáltatások hazánkban nem elérhetőek, külföldi Store-ból való letöltésük fölösleges, így az egyetlen alkalmazás, amely jelenleg működőképes formában elérhető, az az IGN app, mely egyébként kényelmesen kezeli az oldal felületét, gyakran fogom használni videók nézésére. Apropó videók: YouTube appot mihamarabb kérnénk!

Share

Megmondom őszintén: amikor bejelentették, engem teljesen hidegen hagyott a PS4 új megosztási funkciója. Marhára nem akartam a személyes üzenőfalamat telerakni azzal, ahogy játszom. Így bár szórakoztatónak tartottam a funkciót, biztos voltam benne, hogy nem fogom használni.
Kiderült, hogy nagyot tévedtem: a Share gomb kép illetve videomegosztási funkciója ugyan továbbra sem tartozik az általam gyakran használt szolgáltatások közé, de a játékok streamelésének lehetősége többet nyújt, mint vártam.

Én magam a Twitch-et használva közvetítettem az általam játszott szoftvereket, és néhány közeli barátommal osztottam meg a stream hivatkozását, ám még így szűk körben is hatalmas élmény volt közvetíteni mások számára a játékot, és figyelni ahogy kommentálják az eseményeket, majd reagálni rá.
A stream úgy a legszórakoztatóbb, ha minimum egy headset segítségével alábeszélünk az eseményeknek, ám amennyiben egy PlayStation Camera is rendelkezésünkre áll és képet is megosztunk, teljes az élmény.

Sosem szerettem interneten nézni, ahogy idegenek játszanak. Nézni a haveromat, ahogy játszik, és közölni vele, hogy milyen béna? Na azt már szeretem.

A Kamera

A PlayStation Camera sokak szerint kötelező módon az alapcsomag részét képezte volna, és ezt magam is így gondoltam, amíg ki nem próbáltam. Bár a gépre alapból telepített Playroom szórakoztató tud lenni körülbelül három percig, a kamerának jelenleg még alig van több hasznos funkciója, mint az érintőfelületnek. Bár a Kinecthez hasonló hangvezérlésű irányítást a Sony is implementálta új gépén, érezhetően gyerekcipőben van még a Microsoft termékéhez képest ilyen téren.
A kamerával üvöltözni kell, nem érti mit akarsz, és csak nagyon kevés utasítást, illetve a játékok címét érti meg, és azt is bajosan. Vegyünk egy példát: a PS4 hangvezérlésének megkezdéséhez először meg kell szólítani, így először azt kell neki mondani “PlayStation”. Mivel ezt gyakran nem érti elsőre, szinte minden alkalommal gyorsabban el tudjuk érni a főmenüt vagy bármi mást, ha a kontrollert használjuk.
Ha ezután ki akarjuk kapcsolni a gépet, a “Power” szót kell bemondanunk neki, azonban nekem erre az utasításra kétszer is a Flowert nyitotta meg. A kamera egyetlen nagy előnye, hogy streamelés közben mutat minket, ám viszont zavaróan kis területet vesz a kamera, ha többen játszanak egyszerre, valószínűleg csak egyetlen ember fog látszani a felvételen.

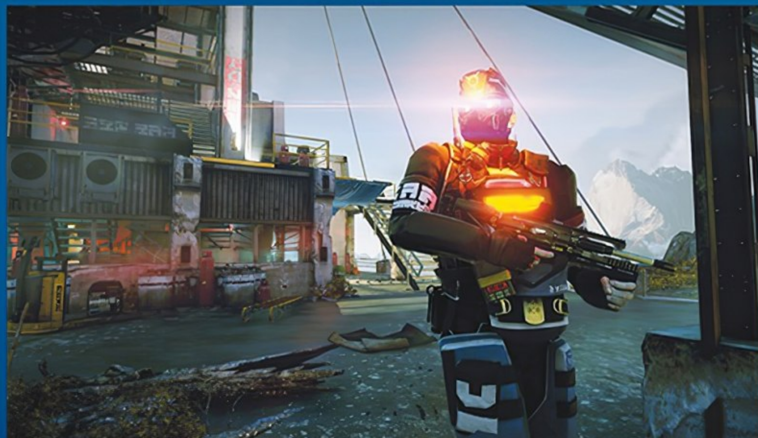
Játékra

A PlayStation 3-nak sokan felrótták, hogy némileg identitászavaros gép volt, egyszerre akart a háztartás teljes multimédiás Atyaúristene lenni, így a PlayStation 4-nél ez az ötlet fel sem merült a Sonynál: bár lejátssza a Blu-rayt, és appon keresztül sokféle filmes és zenei szolgáltatás használható, a PS4-en egyértelműen érződik, hogy játékra szánták. Nem véletlen, hogy a gép főmenüje a játékokat sorakoztatja fel, és ha mást akarunk csinálni a gépen, már kicsit keresgélnünk kell. A PlayStation 4 az akar lenni, amit a játékosok vártak tőle: egy vérbeli játékkonzol. Minden más másodlagos. Ha ezt várjuk el a Sony új gépétől, nem valószínű, hogy csalódni fogunk. Jelenleg persze nem áll ren-

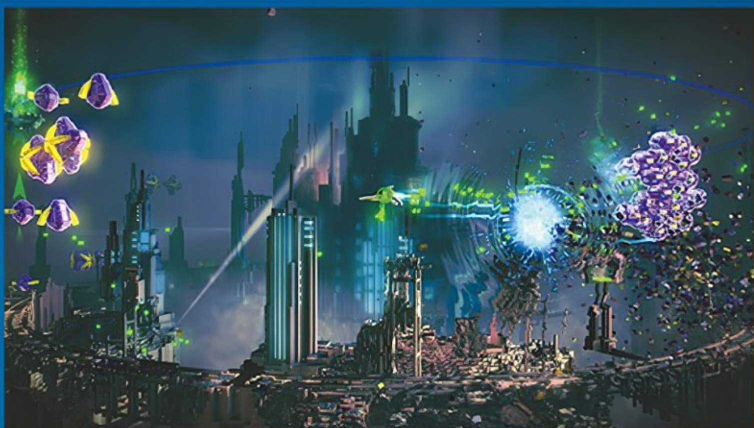
Share
How do you want to share your experience?



Share Screenshot Share Video Clip Broadcast Video
Enter Back



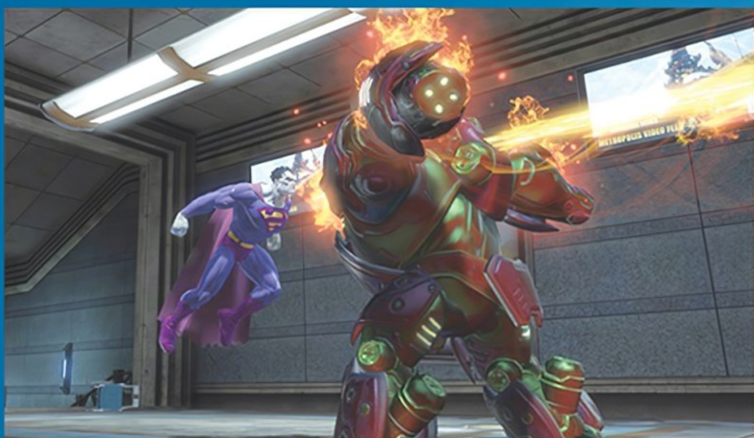












delkezésre sok játék, különösen exkluzív. A gép lemezes exkluzívainak listája kimerül a Knackkel és a Killzone: Shadow Fall-al, ám letölthető címek között a Resogun, és egy jópár (PC-n szintén elérhető) free-to-play cím is akad, valamint néhány cross buy játék PS3-ról, melyeket természetesen ingyen kap mindenki, aki korábban már megvette. Ha elegendő játék még nincs is, az eszme, a hardveres alap és a közönség megvan hozzá, így a PlayStation 4-nek minden esélye megvan rá, hogy legalább olyan sikeres legyen, mint elődei.

A PlayStation 4 nagyobb exkluzív játékai a megjelenéskor:

– *Killzone Shadow Fall*
– *Knack*
– *Resogun* (csak letölthető)
– *The Playroom* (alapból a gépen)
– *War Thunder* (Free to Play - konzol exkluzív)
– *Blacklight: Retribution* (Free to Play - konzol exkluzív)
– *DC Universe Online* (Free to Play - konzol exkluzív)
– *Contrast* (Next-gen exkluzív)
– *Divekick*

rolmanus







Egy új kor hajnalán

A konzolosok ünnepe! – eme felütéssel lehet talán a legjobban jellemezni azt, amikor generációváltás történik. Ennek megannyi aspektusát ki lehetne elemezni: a leglényegesebb az, hogy a „leköszönő" generáció épp csúcsformában van és kihajtják értünk a legutolsó tranzisztorukat is, és – amellett, hogy hű gazdáikat kiválóan szórakoztatják -, még utódjaiknak is képesek fityiszt mutatni néha.

Éppen ezért váltani most nem a legracionálisabb döntés még akkor se, ha az új gépek kezdőkínálatában valamelyik favoritunk ott pihen a polcokon.
Ez a téma már önmagában megérdemelne pár oldalt, én viszont most rögtön a tárgyra térnék, mert a játékosokért folytatott harc újabb fordulójához érkezett: a zöld sarokban az egyik kihívó, az ***Xbox One*** áll készen.

A Microsoft új üdvöskéje mire ezen sorokat olvassátok már túlesett a világpremieren, noha ebből a jeles napból kis hazánk egyelőre kimaradt: a várakozások szerint inkább 2014 második felében várható a magyar debütálás. Ez természetesen nem gátolt meg minket abban, hogy rátegyük a kezünket egyre, hogy bemutathassuk nektek a gépet. Az új generáció sok olyan dolgot hozott el, ami már például egy PC-n „alap", de mivel a hangsúly nem csupán a játékokon, hanem a funkciókon, kapcsolódó szolgáltatásokon is egyre erősebb, érdemes több oldalról nekifutni az Xbox One-nak.



Egy box mind helyett

Ahogyan már korábban beszámoltunk róla, az Xbox One azért kapta az Egy elnevezést, mert a redmondiak kimondott célja az, hogy ez az Egy gép váltsa ki megannyi társát a TV alól, mellől - legyen az set-top-box, médialejátszó, videojáték, vagy persze a megannyi alkalmazásnak köszönhetően, kicsit PC. Minden Xbox One az új Kinecttel egybecsomagolva érkezik, amely az egész rendszer doboz-designját követi, rajta egy olyan „szemmel", mintha Wall-E nézne ránk - élettelenül. A külcsínről, s ízlésekről vitát nyitni egyébként felesleges, nem kiugró jelenség, mindinkább az imént taglaltaknak megfelelően a TV közelében megbúvó, feltűnésmentesen a többi eszközünk közé beilleszkedő halk erőgép. Mondhatni a Microsoft által elképzelt jövő, olyan, ami nem villogtatja azt, ami benne lakozik: kissé rideg, de parancsoló a jelenléte.

A gépen magán a Blu-ray meghajtó slot (lemezbehúzó) nyílása mellett találhatunk 3 db USB 3.0 csatlakozót (külső USB háttértárat jelenleg még nem támogat a konzol), egy HDMI bemenetet (erről később), egy HDMI kimenetet, optikai kimenetet, valamint egy-egy ethernet, Kinect, Infrared és tápcsatlakozót. WiFi természetesen beépített, mint ahogyan az 500 gigás merevlemez is. Kijelző-felbontásokból egyelőre Full HD-ig van támogatás (a 4K avagy Ultra HD majd érkezni fog), a hang terén pedig elérhető a tömörítetlen 5.1, 7.1 LPCM, valamint a DTS is.

A gép előlapján van az érintőkapcsoló az indításhoz és a lemezkiadó gomb. A bal oldalt figyelve vehetjük észre az egyik USB portot, kicsivel felette és előrébb a párosító gombot kontrollerekhez (összesen 8 „köthető" rá így, a 360-as vezérlőkkel nem kompatibilis),





egyéb vezeték nélküli eszközökhöz, valamint egy apró nyílást a lemez manuális kivételéhez azon esetekre, ha a korong bennragadna. A masináról röviden ennyit, vegyük kézbe a dolgokat!



A kontroller

A 360 vezérlőjét sokan kedvelték és elmondható, hogy a One-hoz tervezett utód szintén egy remek darab. Jobban kézre áll, masszívabb, strapabíróbb szerkezet. Nem tisztem vitatni, hogy az MS mennyit költött az új kontroller kifejlesztésére (100 millió dollárról beszélnek), de érezhetően foglalkoztak vele. A ravasz gombok (LT/RT) jobban foghatóak, a hozzájuk dedikált külön rezgőmotorok remek pluszt adnak a játékokban (gázadásnál, fékezésnél, lövésnél stb…), azonban az LB/RB gombokat eleinte szokni kell, mivel a kontroller közepére eső részen nem annyira könnyedén nyomhatóak be, mint a 360-ason - ez ettől még teljesen szubjektív persze, hiszen ha a ravaszokról a te ujjaid kicsit kintebb érintik ezeket, akkor meg sokkal kényelmesebb, mint az elődön.
Tölteni most már Micro-USB-kábellel lehet, akksit sajnos csak külön kapunk hozzá. Viszont az áramforrás helye már nem türemkedik ki a kontroller házából.
A headset jobb minőségű annál, mint amit az X360-hoz adtak (hangminőségre szintén), s továbbra is alul csatlakoztatható a kontrollerhez. A némítás, hangerőállítás gombjai már nem a vezetéken lógnak, hanem a headset csatlakozóján, így könnyebbé téve az állítgatást: nem kell a levegőbe keresgélnünk az egyik kezünkkel, miközben épp akcióznánk mondjuk multiplayerben.

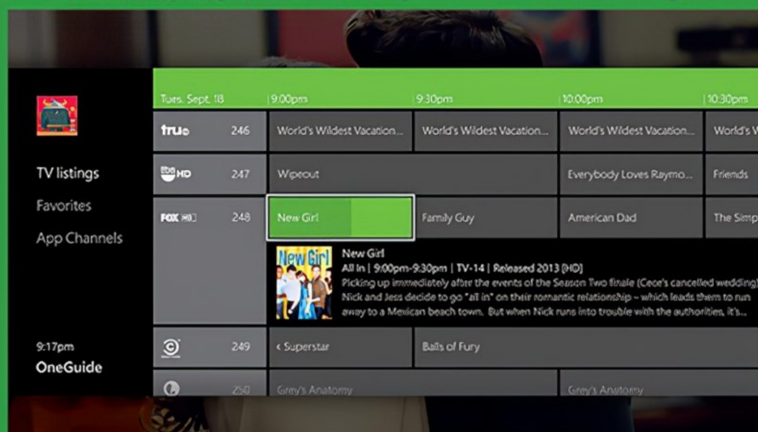
Végre precíz és pontos lett a D-Pad (mikrokapcsolós): szépen körbe van futtatva a kontroller háza körülötte, hogy még véletlenül se mást adjon be, mint korábbi társa.
Elmondható még a vezérlőről, hogy finomabb analóg karokkal rendelkezik, fogásuk precízebb / biztosabb, ellenállásuk valamivel csekélyebb. Új gomb fizikailag nincs rajta, viszont a Start és Back helyett a gyakorlatilag csak átnevezett Menu és a View található még rajta. A Menu ebből az érdekesebb, mert míg játékokban többnyire a Start funkcióit hozza, az XOne menüjében majd minden alkalmazáson, ikonon más és más lehetőségeket hoz fel.
Például teljes képernyőre rakhatunk valamit, rögzíthetjük a főmenüben az adott alkalmazás ikonját, súgót kérhetünk, és a többi.
A Guide (világító) gomb már nem felugró menüt hoz be, hanem instant visszalépést a főképernyőre, ekkor a játék szünetel.

Feltűnhet még, hogy a kontroller „tetején" (ha szemből nézzük) valamik pirosan villognak, ezek infrared LED-ek, ami a Kinecttel kommunikál, segítségével párosítás nélkül felismeri a kontrollert, sőt, több játékos esetén elvileg az osztott képernyőt is úgy adja be, amerre a játékosok a kontroller alapján ülnek. Hogy lesz-e további funkciója ennek, arról nincs információnk.

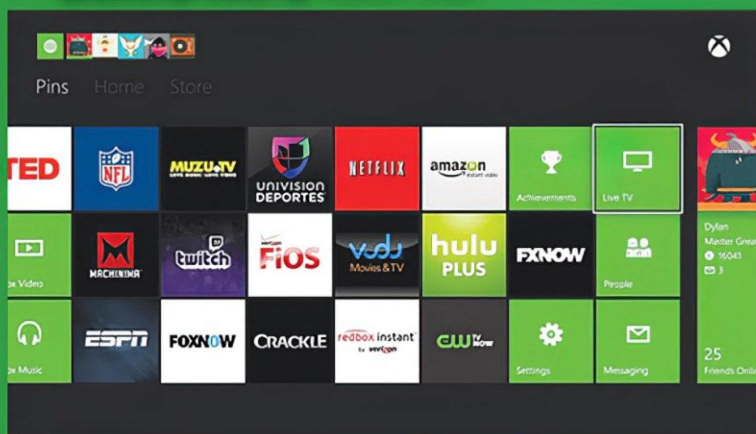
A Kinect

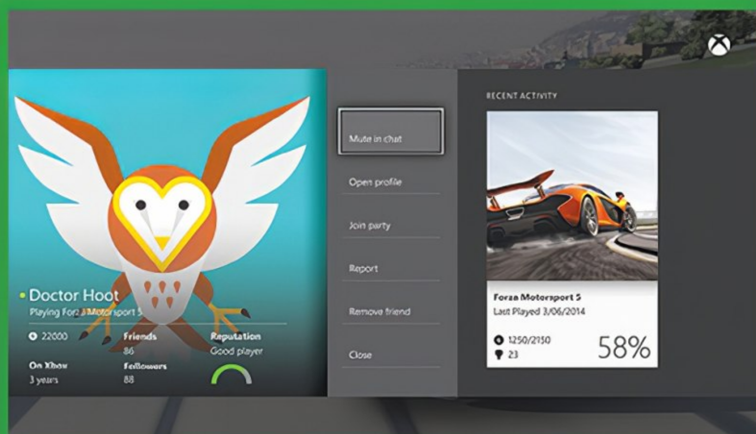
A mozgás-hang-és-egyéb-érzékelős 1080p-s kamera, ami búsan figyeli „minden" léptünket főképp azoknak ad teljes élményt, akik korrekt kiejtéssel űzik a támogatott nyelvek egyikét, ami esetünkben az angol volt. Többnyire felismeri azt, amit az ember kér tőle, ám van, amikor megmakacsolja magát, s teljesen ellentétes dolgot ért, mint amit szerettünk volna, vagy épp semmit se, amiről ugyan kis arányban, de angol anyanyelvű játékosok is panaszkodtak. Még lesz dolog Redmondban fejleszteni a szoftvereket. Viszont a hangutasításokkal igen kényelmesen el lehet szöszölni a géppel.
Indíthatunk appokat / játékot / filmet / zenét, kereshetünk a világhálón a Bing segítségével, vagyis tulajdonképpen teljesen ki tudjuk váltani a kontrollert dolgaink intézésére, amely nem csak az indítás / megállítás duójában merül ki. Egy egyszerű példa: fut a Forza 5, az egyik pályára beállítanánk jól az autót, ám most nem tesztelgetnénk ki a legjobb megoldásokat mondjuk időhiány miatt.
Ekkor (a megfelelő hangutasításokat használva, ehhez van a gépen tutorial) előhozhatjuk egy kisebb ablakban a webböngészőt, hogy ott keresgéljünk, vagy felhívjuk Skype-on egy ismerősünket et cetera… szóval valóban jópofa funkciókat tud és sokfélét, hát még ha egyszer magyarul is értene. Egyébként, ha épp nem beszélnénk hozzá, a mozdulatokkal való vezérléssel szintúgy elboldogulhatunk.

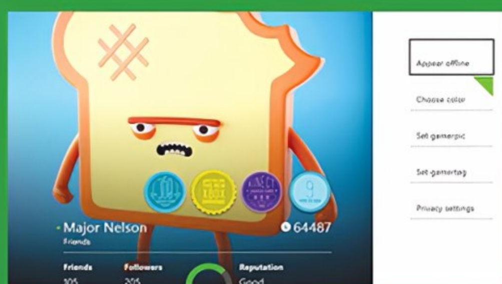
A Kinect mozgásérzékelős nagy erőpróbáját az ingyenes Kinect Sports Rivals Preseasonnel, vagy a Xbox Fitness-szel tehetjük eleinte próbára. Tömören a lényeg: a látószög nagyobb, a helyigény kisebb, az érzékelés valóban igen precíz és pontos tud lenni - noha néha a régi kamerát idéző érzékelési bakiba belefutottam, ám az ideálistól messze volt akkor a játéktér, szóval ezt nem a szenzornak

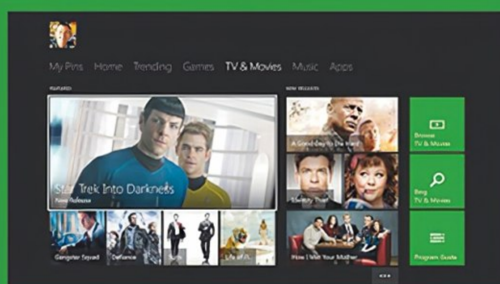


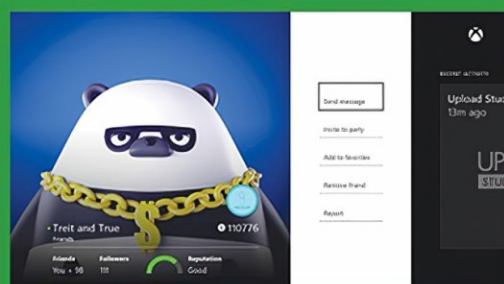












rónám fel. Az arcfelismerés pöpec, épp, hogy lekaptam a profilomat, már megjelent egy buborékban a fejem felett a nevem, nem sokat teketóriázott (ebben persze segítette az is, hogy volt Kinect ID-m).
A számok bűvöletében élőknek: testünk 25 különböző ízületét figyeli a kamera és akár 6 személyt is tud kezelni egyszerre, valamint képes a mozgást 1:1-ben lekövetni.

Második kijelző

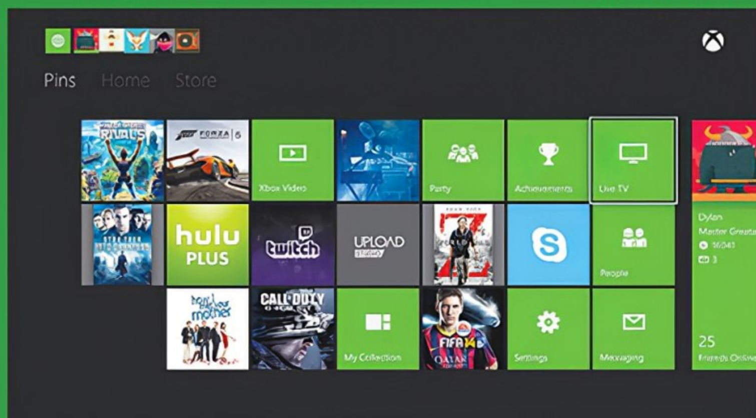
A SmartGlass-ről már írtunk korábban, ez hivatott a Wii U mintájára egy második kijelző lenni, amely kiegészíteni igyekszik a felhasználói élményt.
Most annyiban térnék ki rá, hogy az appról jóval több mindent vezérelhetünk, használhatjuk akár távirányítónak / billentyűzetnek is a tabletünket /okostelefonunkat vagy akár Windows 8-at futtató PC-nket, ami sokkalta jobb, mint a kontrollerrel való pötyögés, vagy keresgélés, de végre a játékok is elkezdték érdemben használni a második kijelzőt, mint opciót. Például az AC IV-hez, Dead Rising 3-hoz például már vannak extra funkciók (s még sorolhatnám), valamint a jövőben az ígéretek szerint még jobban nőni fog a támogatottság.
Az alkalmazásokat sem hagyják parlagon, például filmnézés közben lekérhetünk mondjuk kulisszatitkokat, ha kedvünk tartja - persze, mindez a fejlesztők kezében van, így majd meglátjuk, mennyire is élnek ezekkel a lehetőségekkel.

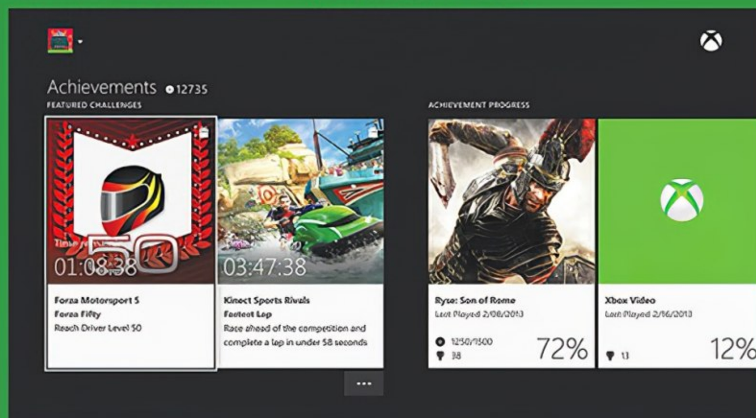
Első indítás

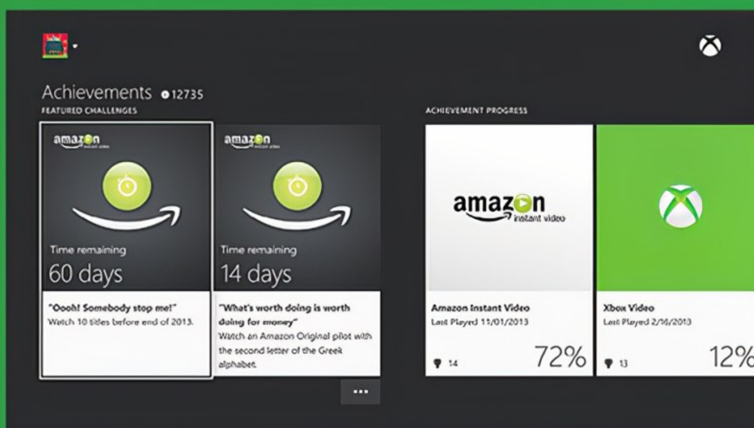
A gép az összekötést követően (amelynek lépései teljesen megegyeznek egy X360 + Kinect konfigurációval) egyszer igényel internetkapcsolatot, az ún. Day 1 patch miatt, de utána az ígéreteknek megfelelően lehúzva a világhálóról - és akár a Kinectről is - használhatjuk a rendszert játékra.
A rendszert, ami még a benne pörgő lemezzel együtt is halkabb, mint a 360 legújabb verziója. Persze internet nélkül nem teljes értékű az élmény (semelyik másik) gépen sem, a kibővült Xbox Live, az alkalmazások és a többiek együttesen adják azt az érzést, hogy megérte a belefeccölt pénzt a konzol.
Mivel nincs régiózár, bátran beruházhat akárki Magyarországról is egy gépbe, gond nélkül elindul, angol profilt használva magyar bankkártyával simán ment a vásárlás is.

Az új menübe (Metro-felület) érve azokat, akik aktívan használják a Windows 8 új start menüjét, nem fogja nagy meglepetés érni. Viszont az már minden korábbi X360 tulajt kis oktatásra késztet majd, hogy a jobban összerakott, racionálisan átalakított s elsőre egyszerűsített menüben szinte minden funkciót, opciót megtaláljon - szerencsére hamar otthonosan lehet benne mozogni minden mélységére kiterjedően, csak idő kell a megszokásához. A rendszer figyeli, miket használtunk legutóbb, így ezeket a „csempéket" rakja ki előre, de a menü testre szabható: a Pin segítségével rögzíthetünk akármit.
Ne feledjétek a Menu gomb használatát, ha valami plusz opcióra vágytok / vagy valamit hiányoltok. Ami egy kissé következetlenné tette az új felületet az az, hogy a felugró menü hiányában például megnézni egy éppen előugró achie-t időigényesebb, valamint értesítésekből is kevesebb van (ami legfőképpen akkor volt hasznos, ha egy barátunkkal kapcsolatban jelezte, hogy ő is ugyanazzal a játékkal játszik, mint mi).
Apróság, viszszahozható, kérnénk is, mint ahogy a merevlemez tartalmára se ártana egy rálátás.

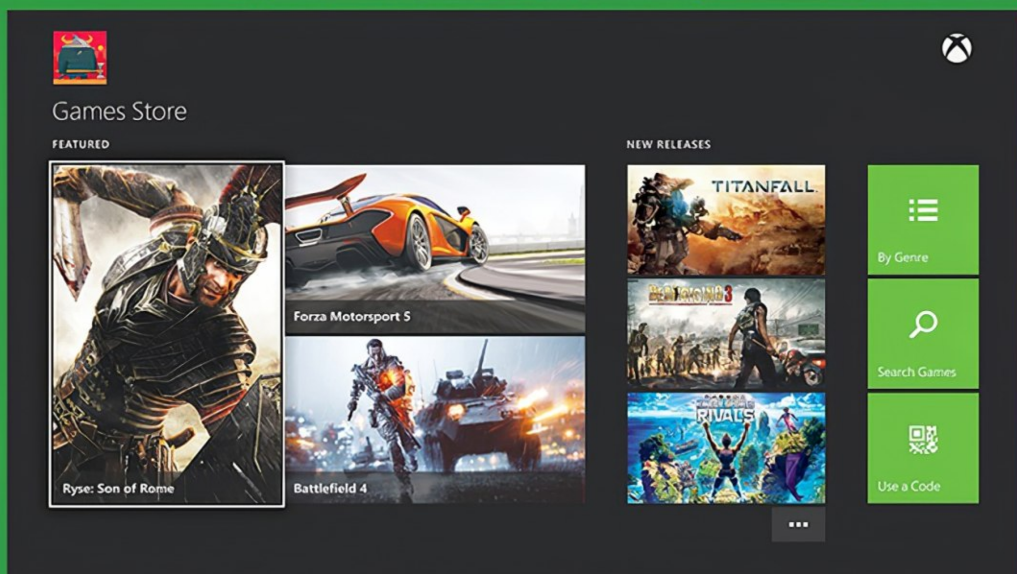
A gépet kétféle üzemmódba kapcsolhatjuk ki. Lehet teljesen „off", vagy készenléti, ekkor a háttérben frissítéseket elvégez a gép magától, gyorsabban indul bekapcsolásnál jóval, valamint Kinect-hangutasítással is életre kelthető a konzol.
Másik előnye, hogy ha játékot hagytunk kikapcsoláskor félbe, az „ébresztő" után rögtön onnan folytathatjuk, extra szöszölés nélkül. Ezeknek azonban van egy kisebb fogyasztási többlete, cirka 15 Watt körül „falatozik" szunyadó módban az XOne.













Xbox Live

Gyorsult és bővült a Microsoft online szolgáltatása. A fejlődés rögtön látható, gyorsabban szedi az infókat, a játékok közül a Forza 5 már használja a felhő alapú számításokat a mesterséges intelligencia kiváltásához (erről a cikkben), 1000 barátunk lehet, valamint követhetnek s követhetünk másokat, á'la Twitter. A többiek aktivitása (Friends) sokkal rendszerezettebben figyelhető, nem csupán pár dolgot láthatunk, hanem (ha engedélyezik) a legtöbb aktivitásukat, időrend szerint visszamenőleg. Ilyesmi értesítő lehet egy achie megnyitása, videó feltöltése, alkalmazás indítása. Az adatlapokon játékonként lehetőség van különféle statisztikák megtekintésére, például ki mennyi zombit ölt meg a Dead Rising 3-ban, illetve sok ismerős esetén összeállíthatjuk kedvenceink listáját, ha jobban fókuszálnánk az ő teljesítményükre / tevékenységükre. A GameDVR-ral feltöltött videókat innen is elérhetjük (mind a saját, a kiemelteket, és barátaink alkotásait).
Bár a menükben nem látszik, 360-as avatárunk is megmaradt, vélhetően majd játékokban vesszük újra hasznukat.

A Live a felhőt arra is használja, hogy minden játékállásunkat bárhonnan elérhessük, s mindezt alaptagsággal, tehát előfizetés nélkül jár mindenkinek a felhőbe való mentési funkció.

Achievementek

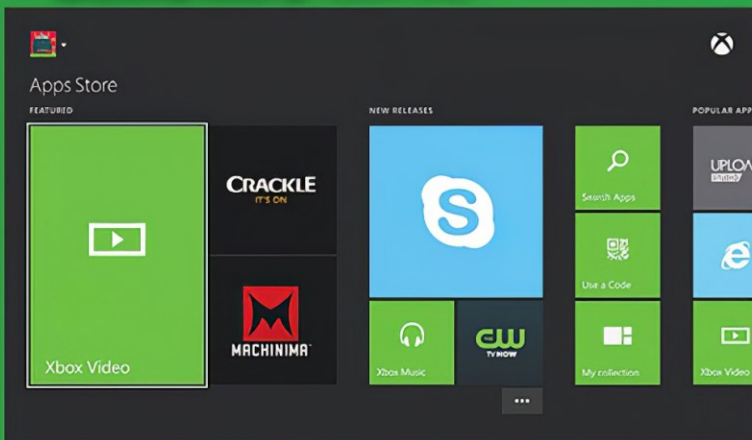
Nem tűntek el, maradnak és visszük őket tovább, ellenben achie-kat már az alkalmazások használata is adhat (nem a Gamerscore-hoz íródik jóvá, ezek a media achievementek lesznek), valamint közösségi kihívásokat is szór a gép (ezek kipattintásához kell a Live kapcsolat akkor is, ha offline érjük el az adott célt, pl.: vezess 100 mérföldet dec. 31-ig a Forza 5-ben). Követhetőbbé vált a gyűjtögetős / teljesítmény-elvárós jutalmak haladása, ahol valami értéket el kell érnünk, annak az aktuális állását láthatjuk, mondjuk, hogy hány Realt szereztünk ACIV-ben (százalékosan) az 50 ezerből, ami az achievement eléréséhez szükséges (nem mindegyik játék támogatja ezt).
A fejlesztők előtt nyitva marad az az opció is, hogy a játék megjelenése után adjanak hozzá valamilyen új achie-t, vagyis célt / eredményt meglévő produktumukhoz.
Egy eddig jól működő rendszerben ennyi előrelépés igen kellemesnek mondható.

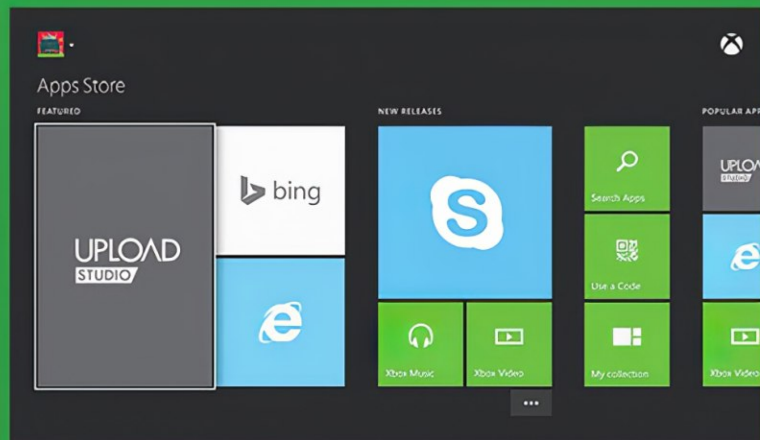
TV

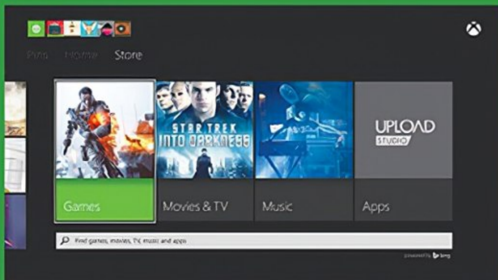
A Microsoft a HDMI bemenete köré igen sok funkciót épített, amelyet főképp amerikai barátaink élvezhetnek a legjobban, de hallottam olyan pletykákat is, hogy valamelyik (vagy több) hazai műsorszolgáltatóval képes lesz kommunikálni a One a későbbiek folyamán. Attól függetlenül, hogy nem alakíthatunk ki saját menüt, kedvenceket és minden jót, mit a OneGuide funkció kínál, a HDMI bemenet működik, szóval mehet egy kis ablakban (ha a teljes képernyő nem opció) a TV adás, míg a másikban fut a játék mondjuk. Nem mintha a legtöbb „okostévé" már ne tudna kép a képben funkciót, igazán elszántak akár X360-azhatnak, tréfásabb kedvűek PS-ezhetnek így. Persze másképp is kommunikál ám! Az esetek döntő többségében felismeri a TV-t, amire rá van kötve (ha házimozi erősítőn keresztül, akkor azt is, de ha nem, megadhatjuk neki kézzel az eszközeink adatait, majd ha minden pöpecül összeáll, hanggal szintén vezérelhetjük azokat az eszközöket). Tehát egy „Xbox On" parancsra jó setup esetén belő a TV és az erősítő, valamint indul az Xbox One. Szintén a TV & OneGuide menüjében állíthatjuk be azt, hogy a kikapcsolás parancsra a leálló Xbox-ot kövesse a TV és az erősítő.

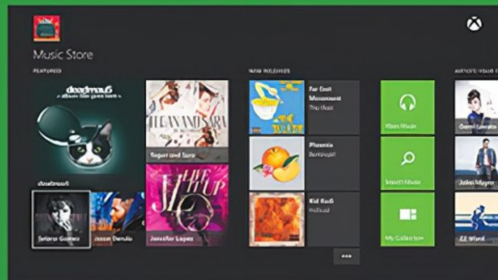
Alkalmazások

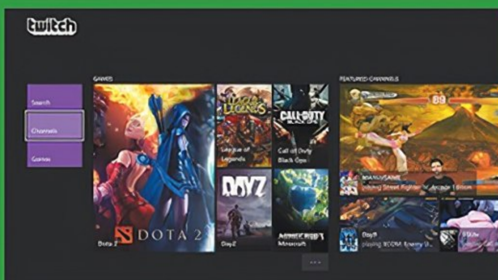
Az Xbox One eléggé „csupaszon" érkezik, telepíteni kell rá minden app-ot, amit használni szeretnénk (a Blu-ray playert is, a 3D-seket még nem támogatja, de fogja), de ez a legkisebb baj, hiszen bár a kínálat még igen csekély, az a kevés igen hasznos és jópofa, továbbá ami a legfontosabb (angol és magyar profillal nézve), működik itthonról némelyik (Gold tagság ellenben a legtöbbhez szükséges). A Store négy elemre oszlott, Games, Movies & TV, Music valamint az Apps, ezeken belül érünk el mindent.
Az első három egyértelmű, bár a játékok szekció nem annyira rendezett, mint volt (Arcade, Indie menüpont nincs perpill), valamint demóból alig akad jelenleg. Az érdekesebb újdonságokat az App-ok között lelhetjük fel, így pár hazánkból működő applikációra térnék ki néhány szó erejéig.

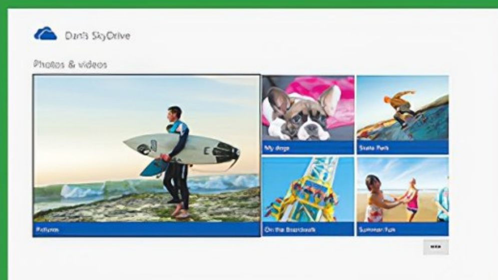


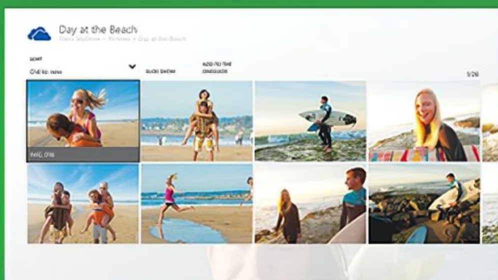














Ami említést érdemel, hogy mindegyikük futhat párhuzamosan játék mellett, a multitasking jól teszi a dolgát, gyors, gyakorlatilag a váltás köztük majdhogynem real time zajlik.

Upload Studio és ***GameDVR:*** A GameDVR az, amivel rögzíteni tudunk a játékunkból egy részt (maximum 5 percben, 720p-s minőségben, mp4 formátumban), majd ezt az Upload Studio segítségével megoszthatjuk a Live-os barátainkkal, vagy áttolhatjuk a SkyDrive meghajtónkra további megosztási lehetőségekért.

Az Upload Studio segítségével a kész klipeket vághatjuk, effektezhetjük, Kinecttel alákommentálhatjuk, vagy kép a képben videót tehetünk mellé. Több klipet is összeilleszthetünk, ha kedvünk tartja.

Xbox Music: A Microsoft afféle „iTunes" megoldása a konzolt vásárlóknak, egy tucat számot enged eleinte végighallgatni, majd felajánl egy egyhónapos Trial-t, fizetni ezután kell érte, ha arra érdemesnek tartjuk. Jómagam hirtelen nem tudtam, mit hallgassak, így eszgé e havi Killers ajánlását választottam, nem bántam meg.

Twitch.tv: A Twitch afféle YouTube a gamereknek, lehet rajta adásokat készíteni (Xbox One-on ez még nem elérhető funkció), másokat követni vagy chatelni, profi játékosokat, vagy bajnokságokat nézni, követni.

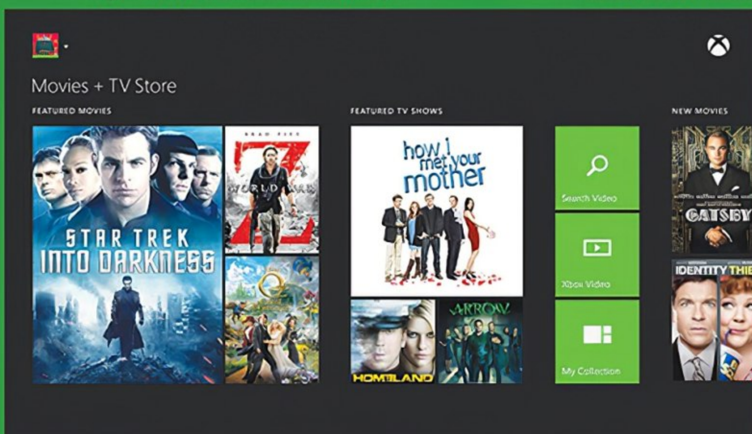
SkyDrive: felhőalapú tárhely, amelynek multimédia-tartalmát Xbox One-on is le tudjuk játszani és fordítva, PC-n a One-ről feltöltötteket szintúgy. Afféle kijáró ahhoz, hogy játékos tartalmainkat (képek / videók) meg tudjuk osztani bárhol máshol, a Live keretein kívül.

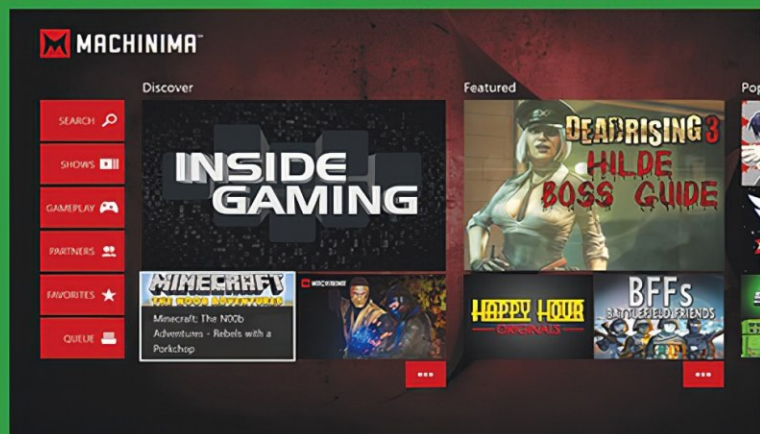
TED: érdekes konferenciákat nézhetünk vissza stream segítségével.

YouTube: szerintem önmagáért beszél, ahogy a következő három is: ***Blu-ray player***, ***Audio CD Player***, ***Skype***.

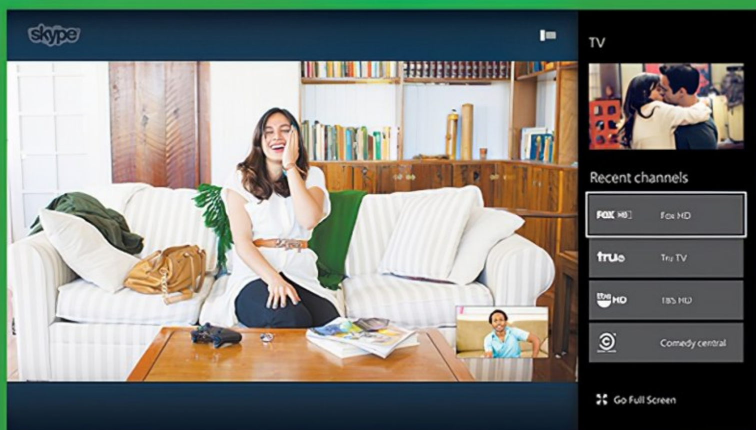
Eurosport Player: a népszerű sportcsatorna adásait érhetjük el, viszont nem ingyenesen sajnos, bár szerencsére 1 hónapos próbaidőt kérhetünk ahhoz, hogy eldönthessük, szükségünk van-e erre az amúgy jó kis alkalmazásra.

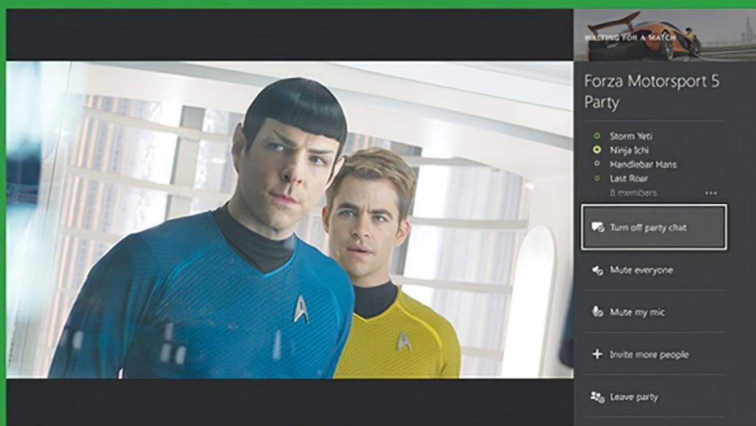
Snap: ezzel tudjuk az éppen futó alkalmazásokat kitenni a kijelző különböző részeire, többablakos nézetbe váltani, hasznos eszköz. +1 DLNA támogatás (multimédia lejátszása): a gép fog ezzel rendelkezni, most egyelőre csak, mint „fogadó" működik, vagyis pl. ha

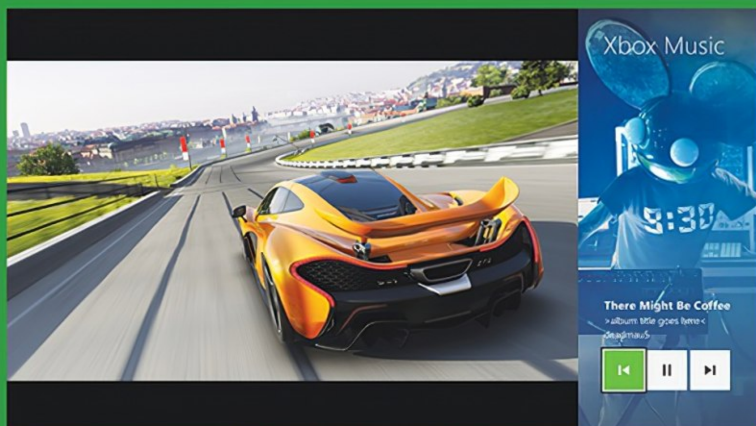


















meg akarjuk osztani PC-nk tartalmát, akkor kell egy közvetítő App. Én egy weboldalon a Skifta nevű mobilalkalmazásról olvastam majd próbáltam ki, valóban flottul működik. A lényege: az app segítségével az eszköz, amire letöltöttük, az látja mind az Xbox One-t, mind azt, amiről át akarjuk küldeni a lejátszandó fájlokat, nekünk csak ki kell választani, hogy miről (pl.: PC), mit (multimédia-fájl) és hova (Xbox One), majd hátradőlve élvezni a műsort (a népszerű PS3 media servert felismeri). Ja igen, egy apróság. Videóhoz az Xbox Video, zenéhez a Xbox Music app fusson.

Bármelyiket is használjuk a fentiek közül, mindig van Help funkció, ami segít képbe kerülni, hogy mit hogyan vezérelhetünk teljes körűen. A nem említett népszerű appok vagy nem voltak még fent (Facebook, Twitter), vagy a szolgáltatás, amit kínálnak, nem elérhetőek (Netflix, stb).
A népszerű közösségi oldalak alkalmazásai vélhetően hamarosan bekopognak hozzánk, addig Internet Explorer alól használhatóak.

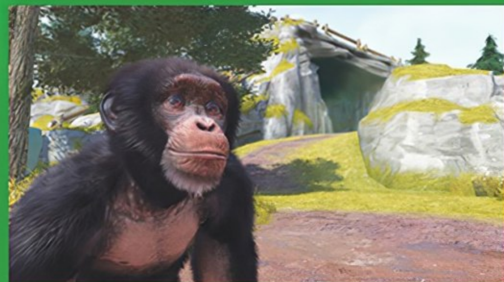
A játékok

A gép ismertetése és alapos bemutatása után mindenkit joggal érdekelhet az, mi van a lényeggel, a játékokkal? Természetesen az Xbox One szépen teljesít a nyitócímekkel, amelyekből most a Forza 5-öt tudtuk kipróbálni pár oldallal odébb, de folyamatosan be fogjuk mutatni az arra érdemes exkluzív alkotásokat is. A multiplatform címekben úgy teljesít, ahogyan az elvárható: hozza egy erős mai PC szintjét, ám ezek a játékok (BF4, COD, stb.) nem ezekre a gépekre lettek írva, hiszen „csak" cross-gen alkotások.

Nem szabad elfeledni azonban, hogy most már minden játék igényel egy installálást, ami az Xbox One esetében több perc is lehet, mire engedi a futtatást - nem kell ugyan teljes install ahhoz, hogy a játékot el tudjuk indítani, ezt egy változó telepítési százaléknál a gép automatikusan felajánlja.

A játékokhoz többnyire egy méretes patch dukál, ami szintén kicsit kitolja a várakozási időt, bár amíg ezzel elszöszöl a gép, mindig találtam egyéb elfoglaltságot: nem tartom vészesnek, a jövőben úgyis javítanak rajta.

Mint az a fentiek alapján leszűrhető, sok újdonságot hoz el a játékosok számára az új generáció. Kár lenne tagadni, ez a megjelenés se volt zökkenőmentes, akadnak hiányosságok, amelyekre a legfrissebb hírek szerint hamarosan érkezik majd válasz vagy megoldás a Microsoft részéről.
A grafikai minőségi ugrást akkor érezhetjük a legjobban, ha csak konzolokon játszottunk



eddig, de egy Ryse vagy Forza 5 abszolúte nem szégyenkezhet. Ajánlani természetesen tudjuk ezt a gépet is, hiszen jó játékok már most vannak rá, még jobbak szép folyamatosan érkezni fognak, s ez a lényeg.

Az Xbox One exkluzív játékai a megjelenéskor:

- *Forza Motorsport 5*
- *Dead Rising 3*
- *Ryse: Son of Rome*
- *Killer Instinct* (csak letölthető és az alapjáték egy karakterrel ingyenes)
- *Crimson Dragon* (csak letölthető)
- *Zoo Tycoon*
- *Fighter Within*
- *Lococycle* (csak letölthető)
- *Powerstar Golf* (csak letölthető)

RBaly

Digitális formátumban is!



Kedves Olvasóink!

2012. májusától az összes korábbi számunk elérhető a Dimag illetve az Apple Newsstand rendszerén keresztül, ráadásul új előfizetési lehetőséggel is rendelkezhettek:

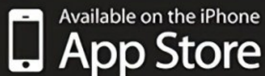
Magazinok 200 forinttól kaphatóak!

A 2010, 2011-es és 2012-es évfolyamok 1000 forintért* vásárolhatóak meg!

Éves előfizetési lehetőségek!

További kedvezmények, előfizetési akciók a Dimag honlapján, valamint a Dimag rendszerében és az Apple iOS Újságos nevű alkalmazásának boltjaiban találhatóak!

* A feltüntetett ár egyetlen évfolyamra vonatkozik!





Elérhető **PC**-n, **iPad**-en, és **androidos** eszközökön is!

Részletes információkért látogasd meg a www.dimag.hu/konzolmagazin weboldalt.



Köszönjük a támogatást kiemelt partnerünknek, a Mélyépítő Labor Kft-nek.

www.melyepitolabor.hu






Tisztelt Olvasóink!

A lentebb látható kérdésekre a választ írjátok fel egy papírlapra, és azt az oldal sarkából kivágható szelvénnyel együtt tegyétek egy borítékba, amit küldjetek el a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2.
Amennyiben az adott játék több platformot érint, írjátok a válasz mellé, melyikre szeretnétek a nyereményt!
A borítékra, vagy abban egy papírlapra feltétlenül írjátok rá a postai címeteket, telefonszámotokat, illetve az email elérhetőségeteket. Nyereményjátékunkra a beküldési határidő ***2014. február 15***. Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 15-én adtok fel, az is érvényesnek számít.
Csak az újságból kivágott, 34-es számmal ellátott kupont fogadjuk el!
Dimag és ***App Store rendszeren*** keresztüli olvasóink a nyeremenyjatek@konzol.eu email címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárást von maga után. Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag vagy Apple rendszerében használt email címeteket és az esetleges kívánt platformot tárgyként is a megfejtések mellett. A borítékra írjátok rá: "NYEREMÉNYJÁTÉK".

A Konzol Magazin által kisorsolt játékokat általában promóciós verzióban kapjuk meg partnereinktől.

CENEGA Hungary Kft. nyereményjáték!

CENEGA

3 db Batman: Arkham Origins poszter
A játék vezető fejlesztői által kézzel aláírt, prémium minőségű, egyedi, A3-as méretű (29,7cm x 42cm) Batman: Arkham Origins, kartonpapírra nyomott poszter.



Hány sztori-fejezet van a LEGO Marvel Super Heroes-ban?

PlayON Magyarország Kft. nyereményjáték!

1db Assassin's Creed IV póló
1db Assassin's Creed IV kulcstartó
1db Assassin's Creed IV kitűző
1db Assassin's Creed IV zászló

Kinek a nagyapja az Assassin's Creed IV főhőse, Kenway?

Magnew Kft. nyereményjáték!

1 db Spongebob (PS3)
1 db CoD: Ghosts (X360)
1 db WRC 4 (X360)
1 db Moto GP 13 (X360)



Mik a Skylanders Swap Force alapcsomag részei?

Console Corner nyereményjáték!

1db Batman: Arkham City letöltő kód (X360)
1db Forza Horizon letöltő kód (X360)
1db Xbox Live 1 hónapos Gold-tagság
1db Assassin's Creed IV: Black Flag póló
1db Ratchet & Clank: Qforce (PS3)
1db PlayStation All-Stars Battle Royale (PS3)
1db Saints Row IV (PS3)



Mely figura látható a CC e havi hirdetésein?

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Nyerteseink figyelmébe:
A budapesti lakosú nyertesek a nyereményüket névre szólóan a Console Corner üzletében vehetik át, az aktuális lapszám megjelenését követő első hét után. Vidéki nyerteseinket emailben is értesítjük, ezért kérjük, olvashatóan adjátok meg az elektronikus postacímeteket.
A felkeresés azért szükséges, hogy az illető kiválaszthassa a nyereményének az átvételi módját, ami lehet futár, vagy ingyenes postai és személyes (a budapesti Console Corner üzletében) átvétel. Csak visszaigazolt e-mailek után tudjuk ki küldeni a nyereményt!

Pass Ferenc (*Gencsapáti*), Kovács Dominik (*Előszállás*), Felföldi Gábor (*Budapest*), Fegyver Ákos (*Kistarcsa*), Dracsay Szilvia (*Tököl*), Vékony Martin (*Vác*), Juhász Kinga (*Budapest*), Drávecz Szabolcs (*Zalaegerszeg*), Szabó Péter (*Budapest*), Barna Gábor (*Kecskemét*), Horváth Máté (*Budapest*), Héjja Csaba (*Hódmezővásárhely*), Baracsi Pál (*Kecskemét*), Tóth Dénes (*Budapest*), Ürményi Róbert (*Miskolc*), Maczka Sándor (*Mórahalom*), Varga Ádám (*Budapest*), Kocsi Viktor (*Budapest*), Rádi Zoltán (*Kecskemét*), Árvay Brigitta (*Herceghalom*), Pokorny Krisztián (*Budapest*), Nellenbaurtu Richárd (*Farmos*), Kovács Péter (*Budapest*), Mazán Dániel (*Békéscsaba*), Sallai Gusztáv (*Budapest*), Bogár Ádám (*Pilis*), Tasnádi Szabolcs (*Kőszeg*), Bodnár András (*Budapest*), Boros-Szabó Kornél (*Székesfehérvár*), Bencze Ádám (*Pécel*), Kiss Róbert (*Budapest*), Vetró-Hargitai Róbert (*Mór*), Markovics Zoltán (*Budapest*).

MEGVETTEM A KONZOL MAGAZIN 34. SZÁMÁT! konzol magazin

GRAN TURISMO® 6
THE REAL DRIVING SIMULATOR

„Sosem ismerik a győztes pilóta igazi örömét. A sisak olyan érzéseket takar el, amiket nem lehet megérteni."

Ayrton Senna



Egy igazi sikerszéria, csakúgy, mint az első generációs modell. A második generációs Fit-et igazi élvezet vezetni

A Pikes Peak 1987-es győztese, amely egyben a verseny rekordját is megd

A Polyphony Digital és a Sony mindezidáig hűen tartotta magát a jellegzetes GT tradícióhoz, miszerint generációnként két *Gran Turismo*-val teszik gazdagabbá a játékvilág autóverseny rajongóit.
Na persze a korábbi PlayStationökön mindez teljesen reális kereteken belül is lett megvalósítva, hisz a mindenkit forradalmi meglepetésként érő Gran Turismo PS1-es debütálása után nem győztük kapkodni a fejünket a második rész brutális tartalmi felhozatalán, így utóbbit referenciának tekintve kissé gyérnek is bizonyult a harmadik rész repertoárja, noha hangulata és minősége mindenkit lenyűgözött anno, méltán demonstrálva a PS2 (akkori) szemet gyönyörködtető képességeit. A negyedik rész ezzel szemben újra minden nemű kétséget eloszlatott a sorozattal szemben, így egyben olyan klisék is megszülettek, miszerint a „páros GT a jó", míg a „páratlan" lényegében inkább a technikai újításokat mutatta be egy-egy újabb generáció keretein belül. Ettől némileg azért eltér az ötödik rész körüli mizéria, miszerint brutális késéssel adták ki nagy nehezen 2010 végén, sokak szerint nem teljesen kész állapotban, és nagy általánosságban nem volt képes „akkorát" ütni, mint azt elvártuk volna (technikailag sem, valljuk be, egyszerűen 4 év alatt addigra már kissé elszaladt az idő a PS3 felett), de tény, hogy aki élt és mozgott, szinte mindenki ezt tolta hetekig. Ismerve a két GT-s tradíciót, vagy sem, a hatodik rész bejelentése engem is meglepett kissé, nem is feltétlenül éreztem nagy szükségét, de az érdemei mindenesetre magukért beszélnek.
1200 verda, 30+ versenypálya, optimalizáltabb 1080p 60 FPS mellett (GT5 csak 30) és javított szimuláció, melyről sokan szabályszerű ódákat zengenek, de azért ne szaladjunk ennyire előre, viszont az tény, hogy mindezt megspékelték egy olyan fullos magyarosítással, hogy szem nem marad szárazon, szóval nem kell már irigykedve nézni a forzásokra.

Noha a nyitó videó talán nem lopta elsőre olyan dübörgően be magát a szívembe, mint 2010-ben a „Planetary (Go!)", de Daiki Kasho ütemes „All My Life" dallama és refrénje így is hamar megszerettette magát, egyedül a patch során kötelezően „elé erőltetett" bő két perces művészi designer képsor megítélése kérdéses (akár csak a GT5-ben az a – bocsánat, de – borzalmas szimfonikus 4 perces autógyár montázs). Jó hír, hogy installációnak nyomát sem leltem, noha a játék doboza 20 gigát „javasolt", nyilván későbbi letöltések számára. (Azért a hosszú töltési idők elkerülése végett nem ártott volna mégis egy kis install.)



Mindezek után egy teljesen letisztult jól áttekinthető főmenüben találjuk magunkat, ahol mindennek megvan a maga kis jól elrendezett helye, a (még) nem elérhető opciókat egyelőre homályosan jelezve.
Multimókák ide vagy oda, a GT sorozat legfőbb ismérve csak azért is az embert próbáló egyjátékos karrier marad. Alapjaiban mit sem változott, hiszen most is zöldfülűként egy olcsó verdával, jelen esetben egy Honda Fittel a fenekünk alatt esünk neki a különböző kategóriáknak, míg nem el nem jutunk a szuper GT autókig. (Tegyük hozzá, az 1.01-es frissítést leszedve automatikusan kapunk ajándékba egy szuper mercit, de erről később.) Ugrott a level szintű fejlődésrendszer, nem gizdázhatunk balra-jobbra hogy már 30-as vagy 40-es szinten vagyunk, és ugyancsak ugrott a (sokak szerint értelmetlen) robotpilóta mód, helyette csillagokkal juthatunk előre. Futamonként 1, 2, vagy 3-at kapunk , annak függvényében, hogy hányadikak lettünk a dobogón, a soron következő bajnokságok, illetve kategóriák pedig mindig konkrét számú csillag esetén nyílnak meg.
A következő szintek (Kezdő, Nemzeti B, Nemzeti A, Nemzetközi B, Nemzetközi A, valamint Szuper) mindegyikéhez meg kell szerezni a szükséges jogosítványt, méghozzá jó öreg GT módra. Igaz, ezúttal még az arany megszerzése sem lett eltúlzottan nagy kihívás, ellenben egy-egy ajándék járgánnyal jutalmazzák kimagasló teljesítésüket.
A bajnokságok persze sok pénzt hoznak, de a csillagrendszert már csak azért is díjazom, hiszen az előrehaladáshoz nem kell egy-egy szinten belül az összes versenykategóriát, futamot és Eventet végigautóznom, hanem elég belőlük akár csak egy-egy futamot aranyra kiveséznem, és máris elegendő csillagot szerezhetek az újabb jogosítvány feladatokhoz. Az egyes szintekhez különböző speciális események, illetve ún. „ká-







vészünet" feladatok is megnyílnak, pl. bóják ledöntése, illetve az egyik kedvencem, hogy 1 liter üzemanyaggal adott időn belül minél nagyobb távolság megtétele.
Kedvenc játékom a való életben is, mikor fogy a benzinem hehe. A megoldás kulcsa a lehető legszerényebb gázadással a lehető legmagasabb sebességfokozat elérése (lehetőleg manuális váltóval), majd sebességünk puszta megtartása a lehető legalacsonyabb fordulatszámon, illetve a fékezés mellőzése (a tempomat a kényelmen túl nem véletlenül piszkosul jó üzemanyag spórolás is autópályán).

A főmenüben találjuk a fotóutazást is, ahol különböző gyönyörű helyszíneken fotózhatjuk le kedvenc járgányunkat, és külön érdekesség, hogy a szintektől függetlenül karrierünk előrehaladtával szintén a főmenüben speciális versenyek és fesztiválok is elérhetővé válnak, ám Endurance módok ezúttal sajnos nem... ellenben kárpótolnak olyan különlegességekkel, mint a holdu-ta-zás! Bizony! Az Apollo 15 csapatának eredeti 1971-es holdjárójával tehetünk 3 hosszabb túrát.
A 210 kg-os járgány összkerék-kormányzású, kerekei halszálkás alumínium lemez borításúak, vezetése pedig nem túl egyszerű, hiszen a Holdon hatod akkora a gravitáció, és atmoszféra hiányában kvázi vákuumban kell kormányoznunk.
A vezetést körülbelül egy irányíthatatlan jégpályás kihíváshoz hasonlítanám, igazán sok értelmét nem is látom, de azért jópofa, főleg a hatalmas - trófeával jutalmazott - ugratások, melyek általában rendre borulásokkal végződnek, szerencsére a játék ilyenkor automatikusan vízszintesbe helyez (amúgy a játék többi részében is). Az Endurance versenyeknek hosszú távon azért mégis csak több értelmét láttam volna…

Pénzünket sajátos kreditrendszerben mérik, mely hellyel-közzel mutat hasonlóságot arányaiban a kocsik valódi euró áraival, de főleg a komolyabb kategóriákban már csak jelképesen aggatják a különböző szuperjárgányokra a több millás vételárat.
Azt már most az elején elárulhatom, hogy nem nehéz elegendő pénzt szerezni megfelelő verda vásárlásához az egyes ranglétrák következő lépcsőfokainál, de ha el akarjuk kezdeni garázsunkat bővíteni, különlegesebb típusokat megszerezni (van belőlük temérdek), valamint tuningolgatni, akkor bizony piszkosul lassúnak érezzük majd a tőke áramlását. Erre két megoldás is kínálkozik, egyrészt ott az ún. mikrotranzakció lehetősége, ahol régió szerint dollárban vagy euróban mérve direkt kreditet vásárolhatunk magunknak. 500 ezer kredit 5 euró/dollár, 1 millió 10 euró/dollár, és így tovább, de azért „jutányosan" kaphatunk 2 milliót 150 euróért/dollárért, és nem egy szuperverda kóstál bizony ennyibe. Fordítsuk csak le magyarra mit is jelent ez. Egy egyszerűbb verda, pl. olcsóbb Opel, Honda, Fiat stb. 10-20 ezer kredit, és a szintén olcsóbb, mégis remekül használható közúti sportos Mitsubishik, Toyoták, Mazdák sem kerülnek többe 30-50 ezernél, ami forintban mérve alig 100 forint. De egy komolyabb szalonjárgány már 100-200 ezer, míg egy olasz sportkocsi, pl. Ferrari, Lamborghini, vagy túraautó, vagy GT verzió már 300-500 ezer is lehet, ez bizony már több ezer forint. A legkomolyabb Le Mans kocsik, illetve az abszolút prototípus szuperjágányok nem csak néhány, de akár 20 millióba is fájhatnak. Vagyis akár 40 ezer forintokat is kiadhatunk egy-egy ilyen szuperkocsi megszerzéséért. Irreális.

Szerencsére a GT rajongó srácok rájöttek egy kis bakira a fejlesztők részéről. Mára már közismert, hogy a frissítés leszedésével automatikusan kapunk ajándékba egy Mercedes AMG Vision-t, melyet csak akkor enged eladni a program, ha letöröltük a patchet, babrálva picit a PS3 memóriarészlegében. Ekkor ismeretlen („2055"-ös) kocsiként már eladhatnánk 334(!) millióért, ám sajnos a maximális kreditszám 20 millió, de azért így is szép summa, méghozzá ingyen, első körben, és tényleg működik. A frissítés újratöltésével és törlésével ráadásul „állítólag" újra meg újra végrehajtható a procedúra, ezt már bevallom nem próbáltam ki. Igaz, hogy kicsit megöli a motivációt, viszont érdemes minél előbb élni a lehetőséggel, hiszen ki tudja a PD meddig engedi fenntartani ezt a kiskaput.

109 különböző autószalonból és speciális kategóriából válogathatunk, nem beszélve a sorra megnyíló GT Vision részlegről.
Sajnos azért ez is trükkös, egyrészt akadhatnak csúnya ismétlődések (pl. az Opel és Vauxhall kínálata csontra megegyeznek), és jó néhány szalon csupán a tuningrészlege egyes nagyobb márkáknak.
Azért nyugalom, 1200 kocsinál minden fontosabb típus felsorolásra kerül, kezdve a 60-as 70-es évek veteránjaival, az összes 80-as, 90-es évekbeli legendákon át egészen napjaink hírességeihez, beleértve a sokszor sima átlagos modelleket is. Hatalmas választék BMW-ből, Audiból, Ferrariból, és annál is több a különböző japán márkákból, de csak Skyline-ból is megint több, mint 40 van, és Lancer Evo-tól is vagy 23 darab, így már nem is hangzik olyan szépen az 1200 kocsi… na de ne csüggedjünk, hiszen az összes GT5-beli verda megjelenik, és olyan különlegességek is várnak ránk, mint a Chevrolet Corvette Stingray (C7) '14, Lamborghini Aventador LP 700-4, Lexus IS F Racing Concept, BMW Z4 GT3 '11, Aston Martin V12 Vantage, Alfa Romeo TZ3 Stradale '11, Audi Sport Quattro S1 Rally Car '86 stb., vagy az új M4-es BMW,





mely frissítéssel jelenik meg, és a valóságban még nem is létezik. (A BMW 2013-tól a 3-as Coupe-t hivatalosan 4-es BMW-nek keresztelte, körülbelül az A5-ös Audi kategóriája.) Nem találtam használt kocsikra utaló nyomot, ellenben a régebbi kocsikat az „akkori" gyári állapotukban vásárolhatjuk meg, hiszen az olajszint, a kaszni, és a motor is mind zöld értékben vannak vásárláskor. Ezeket az intenzív használat során érdemes időről időre csekkolni a boxszervízben, és orvosolni, ha kikerültünk a zöld értékből.

A kocsikat teljesítménypontszám (TP) szerint sorolják be, mely lényegében egy szimpla arányszám a lóerő / tömeg tekintetében. Az egyszerűbb verdák 300 felett indulnak, míg a komolyabbak 4-500-ra rúgnak, ám a legcsúcsabb versenykocsik sem nagyon mennek 600-700 fölé. Kivételt képeznek viszont a Red Bull prototípusai közel 1000 TP-vel, melyet kifejezetten azért terveztek, hogy ha valóságban nem is, legalább virtuálisan a maximumot kihozhassuk a pályán, akár 8G-s terhelések mellett. A Mercedes bakinak köszönhetően volt szerencsém vásárolni egy ilyen szuperjárgányt, mely nálam még „csak" 5 milla volt, ám Peti barátomnál már 20, nyilván az újabb frissítéseknek is köszönhetően. A Daytona gyorsasági pályán nyomultam vele, hát mit mondjak nagyon durva. Ez nem kocsi, ez vadászgép, mint mikor egy videomagnón előretekerek, miközben szabályszerűen ordító motorral tép előre, mint a meszes. Számításaim szerint hozzávetőlegesen 8-9 másodperc alatt gyorsul, ja, csak éppen nem 100-ra, nem is 200-ra, de nem is 300-ra, hanem 400-ra bakker, és 500 km/h felett van a végsebessége. Irreális, újfent, szóval a 8 literes Bugatti Veyron elbújhat szégyenében. Kissé szerényebb vizekre evezve, azért a legendásan rettegett - idővel betiltott – B class Rally Audi Sport Quattro-ja sem semmi, főleg a Pikes Peak a maga 600 lóerejével és szerény 1 tonnájával. Brutális, ahogy begyújtásnál berobban a motor mély brummogásra. Nagyon megy, és mindegy neki, hogy betonon, földön, vagy homokon. Személy szerint a BMW M4-es is kifejezetten jól irányíthatónak bizonyult, szinte meg sem érezni, hogy egy hátsókerekes másfél tonnás 432 lóerős luxus sportverda, nem úgy, mint az amerikai benzinzabáló izomkocsik esetében.

Azért a kellemes irányításért nagyban felelősek olyan stabilizátorok is, mint akár az SRF, mely a csúszást hivatott megelőzni, de akad még egyéb segítség is az alapvető ABS-en túl. A GT6-nak kiváló az irányítása, nincs az a hátsó kerekes verda, mellyel akár csak közel annyit kéne szenvednünk, mint a korábbi részeknél, így rendkívül játékos-barátra sikerült. Szinte minden kocsi remekül fekszik az úton, magasan fejlett a kanyardinamika, megfelelően lelassulva extra kézifékkel az alulkormányozottság is könnyen korrigálható. Na de kapcsoljuk csak ki a különböző rásegítőket, elektronikákat, ez esetben az összes kocsinak összehasonlíthatatlanul egyedi az irányítása, maximális szimulációs élmény. A legapróbb beállításra - mint akár ültetés vagy kerékdőlésszög stb. – is azonnal reagál a kaszni fizikája, vígan füstölhetjük a gumikat 600-800 lóerős hátsókerekes izomszörnyeinkkel. (Érdekesség, hogy már külön versenyruhát is vásárolhatunk virtuális pilótánknak, avagy virtuális magunknak.) Minden kocsinak több különböző beállítást tárolhatunk, az igazi profibb profik pedig nem ismernek kegyelmet.
A legapróbb részletre is figyelnek, és ahogy már az első résztől, pl. itt is milliméteres pontossággal állíthatóak a sebességfokozatok, de van automatikus segítségünk is mindebben, szimplán a végsebesség eltolásával. Minden esetben érvényben van, hogy a legideálisabb arany középút a jó gyorsulás, és magas végsebesség közt, hogy adott verda az adott pályán pont a leghosszabb egyenes végére érje el a végsebességét. Nincs annál rosszabb, mint mikor az egyenes közepén a váltó és a motor leszabályoz pl. 260-nál, a többiek meg 300-al süvítenek el melletted, elveszítve a korábbi előnyöd.
Kedvenc autóverseny bölcsségeim közé tartozik, miszerint ha egy kanyart 150-el kell bevenni, akkor 151-nél kisodródunk, ha pedig 149-el vesszük be, elveszítjük a versenyt. Nos, ezúttal nem eszik olyan forrón a kását, hiszen habár az AI egész kellemes, nem mondanám izzasztóan nehéznek megnyerni az összes futamot aranyra (sőt, mintha az ellenfelek sokszor hozzám igazodnának). Mindez tuningolás nélkül, hiszen a kezdő szinten a Honda Fit untig elég, a TP korláton belüli válogatásaim során pedig a Nemzeti B-nél kiválóan helytállt egy Lancer Evo, a Nemzeti A-nál pedig a jó öreg Ford GT-vel szintén sorra hagytam le mindenkit, mindezt sokszor már jóval az első kör vége előtt. Némi pénzgyűjtéssel és pici tuningolással a későbbi versenyek sem okoznak különösebb gondot. A kihívás növelése érdekében tehát nem árthat picit nehezíteni (pl. stabilizátorok kikapcsolása), sajnos ez azonban nem jár ellensúlyozott nagyobb jutalommal, mint ahogy azt „más" GT jellegű stuffnál láthattuk már nem egyszer.

A leginkább szimulátoros feelinget természetesen a műszerfalas nézet nyújtja, itt is van jobb és rosszabb kivitelezésű, ahogy utóbbinál csak egy nagy sötétséget kapunk… mint ahogy sajnos továbbra is fen-











nállnak a Premium Vs Standard kocsik közötti különbségek, csak nem így hívják őket, hanem sehogy. Leginkább abból derül ki rögtön a rosszabb kivitelezés – ha nem tűnne fel a „lágyabb", tompább grafikán - , hogy az egyszerűbb kocsiknál nincs galérianézet. Szomorú. Viszont a megoszlás olyan fele-fele, ami nem is olyan borzalmas arány (legalább az összesnél van cockpit nézet). A 4 nézet amúgy az említett cockpitból áll, egy földközeli belsőből, egy kicsivel magasabb motorháztetős nézetből, és egy külsőből, ahol a régi GT-kel ellentétben kanyarokban csak egy 5-10 foknyit fordul ki a kaszni, helyette optikailag a pálya fordul balra jobbra. Sajnálatos, mert a régi GT-k külső nézete nem csak kellemesebb volt, de ráadásul időtlen idők óta „létezik" olyan GT jellegű „konkurens" autós széria is, ahol szabadon körbepásztázhatjuk a verdát verseny közben is. Szigorúan a Premium kocsikat tekintve azonban szemmel látható a letisztultabb 1080p grafika. Nekem elsőként a 60 FPS jellegzetes folytonossága tűnt fel (ami egy bizonyos „másik" híres autóversenynél ugye eddig is alap volt), igaz, fordulásoknál egy pici frame-rate esést tapasztaltam. A pályák is sokat fejlődtek letisztultságban, némelyik klasszikus azonban kissé puritán benyomást kelt, be kell valljam, de azért 30+ pálya közül találunk bőven nekünk tetszőt, mindezt váltakozó napszakokkal és időjárással, olykor esőben vagy hóban. Hangok tekintetében egyrészről nagyon is elégedettek lehetünk, amennyiben csak az eredeti motorhangra és a vezetésre figyelünk, mint akár fékcsikorgás és egyéb mellékzajok, ám koccanásokhoz nagyon béna effektust sikerült találniuk a fejlesztőknek, legtöbben kartondobozokhoz hasonlították, én szerintem olyan, mintha egy üres hangárdoboz falát csapkodnám. A soundtrack főleg amerikai rockos jellegű és egyéb japán pop számokból tevődik össze, szóval nem olyan rosszak, lehet válogatni belőlük jókat. Törés nem igazán van, legalábbis a single-ben, inkább csak pici koszolódás, és nem is hat ki a vezetésre, maximum idővel, amit könnyen orvosolhatunk a boxszervízben, mindenesetre 400-al is belerongyolhatunk a fába, akkor sem történik semmi. Árkád futamokon bármikor kedvünkre szórakozhatunk bulikban, akár osztott képernyős kétjátékos módban is, és persze online is tolhatjuk, itt akár 16-an, igaz, csak a nemzeti A licenc megszerzése után, hogy legyen némi tapasztalatunk, mielőtt a neten összemérjük erőinket.

1200 autóval és 37 versenypályával a Gran Turismo ismét visszaszerezte becsületét nem csak minőség, de a tartalom terén is, még akkor is, ha dolog néhány sebből azért vérzik. Sajnos a kocsik egy nagy része mind a mai napig gyérebb vizuális megjelenítést kapott, másrészről sokan hiányolhatják a törésmodellt, de mindenesetre a botrányosan béna ütközéshangok mindenképpen zavarnak az összképen, és sajnos az igen hosszú (sokszor 1-2 perces) töltési idő sem dob a hangulaton.

Mindettől függetlenül a fejlődés szemmel látható, és a fizikán is érezhető, egyszerűen kellemesebb vezetni, de sajnos ennek a kihívás is kárát látta, hiszen GT veteránok szerintem túlságosan könnyűnek fogják találni a karriermódot, és változatosság terén is lett volna már bőven mit ellesni a konkurenciá(k)tól. A széria neve talán pindurkát csorbult tehát az utóbbi időben, de mindettől függetlenül a PlayStation negyedik generációjának előterében járva a Gran Turismo 6 hatalmas ajándék minden PS3 tulajdonos, és főleg GT rajongó számára, a teljes körű részletes magyarosítás pedig igazi bónusz meglepetés mindenkinek.

9/10

Kiadó: *SCEA* Fejlesztő: *Polyphony Digital*
Multiplayer: *2 fő* Online: *2-16 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DTS 5.1*

VIZUALITÁS 10 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 9

13 490.-

Krisz

CALL OF DUTY GHOSTS

Riley kutyánk, hegyezd füled, hadd ölessek mostan veled...





Új év, új CoD, mondhatnánk. De ez most nem akármilyen év ám, hanem jubileumi, hiszen majdnem pontosan tíz éve született meg a Call of Duty, igaz kezdetben csak pécés szülők gyermekeként. 2004-re már világra jött a konzolos testvére is a ma már nagypapa korba lépő PS2 / Xbox gépekre, Call of Duty: Finest Hour néven, és bár a nagypapát már odaadtam a húgom gyerekeinek, azért néha még eszembe jut a Nagy Honvédő Háború, ahogy ő mesélte. Személy szerint hiányzik is a klasszikus tematika a mai modern, népnevelő célzatú „Amerika a világ stabilitásának az alapköve, ha azt megtámadják vége a világnak, egy a jelszó tartós béke, állj közénk és harcolj érte" jelmondatokkal készülő lövöldék között. De azt is belátom, hogy egy mai tizenéves nem tudna mit kezdeni egy M1 Garand fegyverrel, amin nincs még lézercélzó sem, és Hitlerről is annyit tud, hogy meg kellett tanulni a nevét töri leckéből, és ő hozta divatba a Chaplin bajuszt a németeknél. Gondolom ez a felismerés vezette a CoD sorozatot is az új útra anno, amikor a Call of Duty: Black Ops játékukban már a hidegháború korszaka és Vietnám volt lövöldözéseink dimenziója (ahol a mai napig nem volt hivatalosan háború, csak katonai konfliktus, ahova a Szovjetek és az Amerikaiak is kizárólag katonai szakértőket küldtek). Aztán a Black Ops 2 jött, ahol a mai korszakot kihagyva egyből 2025-be repítették a kontrollerét markolászó fiatalt, de ezzel le is zárult az eredeti CoD-ok családfája.
Hiszen már felütötte a fejét a tömeghisztéria, egy nagy, kissé bamba, de a végtelenségig fejhető tehén képében, aminek a Modern Warfare nevet adták. Aki nem szereti a tejet, egy olyan rókára is gondolhat, aminek az irhája olyan sokrétegű, hogy maga az állat már szinte birkára hajaz, és ami egy picit azért kevesebb lett ezzel a lenyúzással, aminek a tesztjét megejtettem.

Az Infinity Ward gondolom nem erőltette meg magát, amikor megkapták ennek a résznek a fejlesztését, hanem kihúzták a Sablonok feliratú fiókot, turkáltak benne egy keveset, azt odaadták Stephen Gaghannak (aki többek között a Sziriana című film társírója és rendezője), és már kész is volt a történet. Ám úgy látták, ez kevés a sikerhez, a megoldást pedig Bud Spencer szavai adhatták, aki szerint egy film akkor sikeres mindenképpen, ha van benne gyerek és / vagy kutya.
Namármost, egy gyereket nehéz lenne elképzelni a háborús övezetben, kivéve, ha nem valamelyik terrorista família csemetéje a távol keleten, de ők meg nem játszanak lövöldözős videojátékkal, hiszen ott van nekik az igazi, és konzolt maximum rakéták fejlesztéséhez használnák (a PS2 volt emiatt embargó alatt egy ideig náluk ugyebár), így maradt a négylábú. Ha kutya, legyen kövér - gondolnánk, de a CoD Riley nevű kutyája hagyományos eb, illetve hagyományos németjuhász szolgált modellként a kialakításához, így sajnos nem tud semmilyen kunsztot, még beszél-ni sem képes, aminek pedig nagy hasznát venné abban a távoli jövőben.
Sőt, rappelhetett volna Eminemmel, aki elég sok zenei anyagot készített már a sorozatnak, így a ***Ghost***-hoz is kapott egy felkérést, így született meg a Survival nevű zenei kompozíció. De szerencsére harapni azért tud (a kutya, nem Eminem).

A kutyuliról még majd írok, de most inkább felvezetem, mivel akarják játékra bírni a történetírók a kedves nagyérdemű közönséget. A korszak a jövő, mint írtam volt, pontosabban sajnos nem utalnak évszámokra, gondolom nem akarnak prófétáskodni.
Ez az intró elején még nem derült ki, mert egy régi, egyszer volt hol nem volt jellegű történetet láthatunk és hallhatunk egy osztagról, akiket ledarált az ellenség, de páran megmaradtak egy kórháznál, védeni a civileket, bár tudták, hogy még egy támadás és nekik reszeltek, kicsengettek, kalap-kabát, itt a vége fuss el véle. Ekkor az a hirtelen és teljesen logikus ötletük támadt, hogy elbújnak a halott társaik alatt, és majd meglepetésszerűen letámadják a mit sem sejtő ellenlábasokat. Így is tettek, és a vér meg a por az arcukra száradva kísérteties külsőt kölcsönzött nekik, amitől a csapdába csalt ellenség jól megijedt. Ugyanis kiugráltak onnan, és a kelepce hatására nyilván teljesen lefagyó támadókat lőtték, míg volt töltény, majd késelték míg volt kés, és ha már az is életlen lett, akkor a puszta kezükkel öldösték őket halomra. Csak egy maradt belőlük (egy mindig marad), aki eszét vesztve bolyongott, és rémisztgette az embereket egy sérthetetlen és természetfeletti képességekkel megáldott csapatról, amiket ő úgy nevezett: szellemek. Eddig tart a hangulatos, és olajszerű anyagból megformált bevezető, mert sajnos az egészet egy apa, Elias mesélte el a két nagykorú gyerekének, kik neve Logan és David, egy napsütötte hegyi erdőcskében. No, de már meg is kapjuk a hős irányítását, mert visszaindulunk a házba, ám útközben pár erős földlökés és egyéb effekt bolygatja fel a dolgokat, hogy az útra kiérve nyilvánvaló legyen, hogy valami támadás-féle van kialakulóban. Az apa persze egyből felismeri, hogy ez az ODIN, bármi is legyen az, majd a házba jutva természetesen ránk dől az egész, majd elkezdődik a játék.

És máris negyed órával korábban vagyunk, az űrben. Igen, űr és kutya, milyen varázslatos újítás, teljesen felvérfrissíti a CoD sorozatot, vagy hogy szokták ezt mondani egészségügyinek látszó szakszóval. És még van ám később víz alatti pálya is - mint azt tudják sokan, akik ismerik az Xbox One elhíresülten rosszra sikerült E3 bemutatkozását, amiben egy minimálisan módosított űrpálya fizikával találkozhatunk, de igazuk is van, minek dolgozzanak feleslegesen, amikor a játékot akkor is megvenné a neve miatt a célcsoport, ha egy szurikátával kellene menni benne földalatti üregek felszabadítására.
Szóval, lebegünk az űrben szkafanderben, ahogy kell, nagyon szép minden, nézzük a bolygónkat, bedokkol egy űrsikló, majd persze rosszra fordulnak a dolgok, és többet nem is akarok nagyon spoilerezni.
Az a baj, hogy bár nagyon jók és hangulatosak az űrben történő események, személy szerint jobban örültem volna annak, ha nem csak kétszer megyünk ki a végtelenbe a játék elején meg a vége felé, hanem jó pár küldetést kapunk lebegéses állapotban. Persze belátom, hogy a mai lövöldékben már nem a játék számít, hanem a látvány és a pörgés, de akkor is. Mert ugye mi van megint azokkal, akik a történet miatt ülnek le egy játékhoz? Kapnak olyan bő 6 óra szórakozást, de aki húshorgász ambíciókkal bír, szerintem ez alatt is meg tudja csinálni gyengébb fokozatban átrohanva mindenen. Megértem én azt is, hogy a nextgen konzolok megjelenése miatt sietősre vették a figurát, és talán nem minden ötletet dolgoztak bele a játékba, de speciel engem hidegen hagy a multizás, hogy ezért fizessek valami játékért sok pénzeket. Mondjuk a dologhoz az is hozzátartozik, hogy a mai, jellemzően lövöldözős nemzedéket úgy általában magasról nem érdekli a szingli mód. És ezt nem csak én mondom, hanem az olyan hivatalos, developerektől származó kimutatások is, amik szerint a játékosok csak meglepően kis százaléka játssza végig a kampány módokat az FPS-ekben. Egyébként a nagyon rövid szingli a BF4-re is jellemző, szóval nem vagyok CoD ellenes vagy ilyesmi. De úgy látszik, errefelé megy a világ, mert az agyonhype-olt Titanfall sem

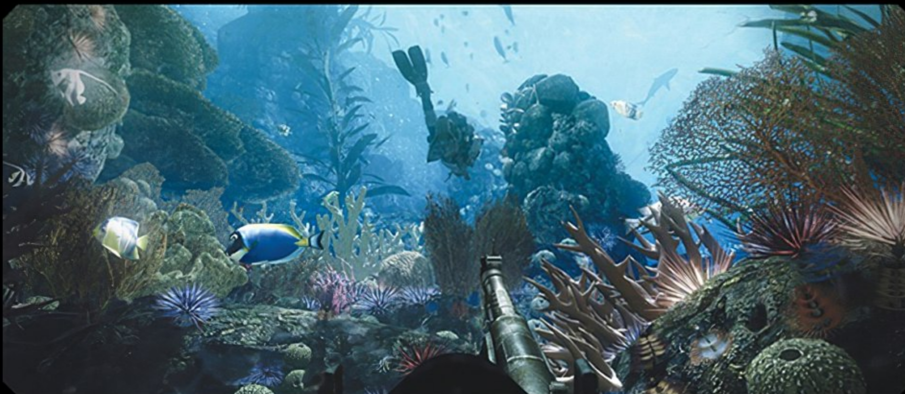
rendelkezik semmiféle szinglivel, mert a készítők szerint a befektetett munkához képest aránytalanul kevesen játszanának azzal, mégis úgy néz ki, vinni fogják, mint a cukrot.

Na, ennyit a siránkozásból, mert örüljünk annak, ami van. A játékban a kedvenceim mindenképpen ezek az űrpályák voltak, bár nem vagyok róla meggyőződve, hogy egy sorozatlövő használata ilyen módon hatna a súlytalanság állapotában, a rongyűrruhásbaba fizika is furának hatott, mintha nem lenne tömege a hulláknak, és a lecserélt tárak is eltűntek néha a falban. A szint vége pedig nekem, mint nem-amerikai nem-hazafinak úgy tűnt, valamiféle sokat látott propaganda a hazájáért bármikor halni képes katonákról. És megtudjuk, hogy a Szövetségnek nevezett, Dél Amerikai államok által életre hívott erő áll a támadások hátterében, ők irányították az Orbital Defense Initiative rendszert, hogy kinetikus töltetekkel szétbombázzák Amerikát, szóval meglepő módon megint mi leszünk a maroknyi ember, akik majd megmentik az államokat a teljes pusztulástól.
A történet viszont nem csak erről szól, hanem az egykor elit Ghost-ként indult, de az ellenség által megtört és átállított Gabriel Rorke elfogásáról is, aki most a régi Ghost-okat vadászgatja le. A róla szóló anyagok begyűjtésével többet is megtudhatunk az esetről, és amiket laptopok formájában lelhetünk fel a pályákon. Összesen 18 ilyet találhatunk, ami egy laptop per missziót jelent.
Őt először a kutya-kamerával láthatjuk, ami megint csak jóféle és hangulatos eleme a játéknak. Riley felhasználása ugyanis nem csak emberekre való csibészezéssel valósult meg, hanem a fűben lapulva megfigyelést is végezhetünk a hátára szerelt pakkban lévő távirányításos kamerával. Sajnos ez is csak rövidke hangulati elem, de mindenképpen növeli a hangulati tényezőt. A kutyus amúgy sérülhet, vagyis lelőhető, de majdnem a játék végéig velünk lesz, kisebb-nagyobb kihagyásokkal, szóval az állatbarátok örülhetnek.

Jó az animációja is, persze nem tökéletes, de ez csak a fordulásoknál figyelhető meg néha, mert amúgy szaglászik, fülel, nyüszög, és átharapja a rossz emberek torkát (képzelem, mennyi statisztát elhasználtak ennek a mozdulatnak a mo-cap szkennelése közben).
És még a bundája is élethű, amennyiben egy ragasztóval leöntött és síkra lapított szőrű állatot veszünk alapul.

Az ellenség, illetve a társaink harc közben már nem olyan okosak, mint a kutyánk, de nem is tudom, mikor láttam utoljára valóban intelligens AI-kat lövöldében. A játék elején például, amikor mentünk a konvojnak segíteni, egy haver bújt meg egy beton fedezéknél és lőtte az ellenséget, miközben egy ellenséges katona mellette állt közvetlenül és őt lőtte. De nem baj, cserébe a tengeralatti részen a halak AI-jára külön rágyúrtak, és gondolom büszkeséggel töltötte őket el, hogy elúszkálnak a búvárok elől. És persze van itt cápa is, de aki Far Cry 3-mazott, annak nem lesz benne semmi meglepő.
A helyszínek tekintetében szerencsére nincs unalmasságra okod adó tényező, de ebben az is nagy szerepet játszik, hogy nincs időnk sem megunni az adott szakaszt, mert mire átvennénk a feelinget, már jön is a következő küldetés. Szívem szerint újra végigjátszanám az egészet, ha lenne időm, mert a pörgős lövöldözések miatt nem nagyon volt alkalmam mindenhol körbenézni - no meg jól jönne az összes Rorke anyag begyűjtése is. Ami egyedül hiányzott, az a rombolhatóbb környezet, mert van ugyan pár fa, ami majd szépen ledől, ahogy azt előre megírták nekik, de nagyjából ennyi. Most nem akarok más programokkal példálózni megint, de szerintem ez manapság már kevés. Jó, ott a multi, amiről majd még írok, és ahol mondjuk, ki tudunk robbantani falrészeket, de a főjáték (ha még lehet annak nevezni a minimalizált kampányt a multizás ellenében) erre nem igazán ad lehetőséget. Ettől eltekintve a környezetek szépek, és amúgy is elég sok dolog történik körülöttünk. Helikopterek támadnak, légpárnások állnak a vízen, majd később egy el is húz a fejünk felett, amikor az egyik bázisunkat támadják, tankok mellett kell menni, van egy repülőgép-hordozós rész is, és viszonylag régen vették elő a mozgó vonaton történő harc kliséit is. Néha a kézifegyvereink mellett egyéb eszközökkel is irthatjuk a gonosz amerikaellenes bandát, így tankolhatunk a sivatagban, távirányítású mesterlövészpuskával védhetjük meg magunkat meneküléskor, és A10-eseket vezethetünk rá a célra, többek között.

A hangulat végig leginkább egy jó kis háborús filmre emlékezteti az embert, bár nem szabad olyan apróságokon fennakadni, mint amikor füstgránátok miatt hőkamerára váltunk, és a fegyverünk a felmelegedés legcsekélyebb jelét sem mutatja használat közben. Ellenben dramaturgiailag fontos részeknél alkalmazott időlassításos effekt nagyon jó, csak amikor az ember már örül a játékának, akkor jön egy dzsungelben játszódó rész, ahol a játékos fű helyett ilyen laminált műanyag padlón csúszik az aljnövényzetben. Mindegy, ez van. A történetről még annyit mondanék, hogy bár nem fog díjakat kapni és sok esetben meglehetősen kiszámítható, elég jól elviszi a hátán a játék egyszemélyes részét. Kapunk feszültséget, drámát, és érzelgős pillanatokat egyaránt.
A kutya is jól teljesít, bár eleinte nem volt nagy kedvenc, mert féltem, hogy zavarni fog vagy majd túlzottan vigyázni kell rá, és emiatt nem élvezhetem a tömeggyilkolás élményét, de félelmeim alaptalannak bizonyultak. Emberközelibb, mint egy harci drón, bár pátyolgatni nem lehet, hiszen munkakutya, de remélem, a következő CoD-ban majd nem felbőszült taktikai macskákat kell az ellenfél arcába hajigálni. Grafikai téren hozza a ma elvárható szintet a játék, az extrákat pedig az olyan effektek jelentik, mint a földcsuszamlás, robbanások, harci tömegjelenetek.
Jó, néha feltűnő, hogy ugyanaz a madárcsapat rebben fel negyedszer is, de poénból egyszer leálltam lövöldözni valami nagyobb, ott keringő sas félét, és meglepetésemre a találatot egy pukkanás és aláhulló tollak kísérték. Összegezve a látottakat azt kell mondjam, hogy a game kinézetével nincs nagyobb gond, kellően változatos, megcsodálhatjuk az ODIN által véghezvitt rombolást ugyanúgy, mint Venezuelában Caracas kivilágított felhőkarcolóit, miközben az utcákon tűzijátékokkal ünneplik a népek a Szövetség alapításának napját. Ezen a pályán tiszta Rainbow Six élmény volt végigmenni, de érdekességképpen volt egy LOKI nevű pálya is, amin nevettem, de nem sok köze volt a













focihoz. Aki figyel, az meg olyan dolgokat vehet észre, mint egy épületben a parkoló rész után egy régi képcsöves monitor, és a rajta látható ósdi Windows verzió. A játékmenet lényegét tekintve pedig mindezt egy „megyünk előre és lövünk" típusú rail shooterben élhetjük át. Szerencsére a képfrissítéssel nem volt semmi gond, mert erre érzékeny vagyok, legalábbis a PS3 verzióban nem, de ez talán a legutóbbi nagyobb patch-nek köszönhető, nem pedig a gondos programozásnak.

Na, végre elérkeztünk a multis részhez. Aki veterán többjátékos rajongó, annak újdonságként hathat az, hogy az emberünket meglehetősen részletesen szabhatjuk személyesre, ráadásul az emanci-panci jegyében női karaktert is a csatába küldhetünk. A multi négy területén a Public és a Private gondolom ismert lesz mindenkinek (Team deathmatch, Cranked, Blitz, Search and rescue, Search and destroy, Infected, Domination, Kill confirmed, Hunted, Free-for-all és Grind), ellenben a Squad és az Extinction már kevésbé.
Az előbbiben a csapatoké a szerep, mint ahogy a neve is mutatja, de a társaink akár gépi haverok is lehetnek, ha éppen nem vagyunk elegen (kár, hogy nem ezt a kitűnő AI-t tették a kampányba is), az XP pedig mind a csapatot, mind pedig a játékost megilleti megosztva, így az egyedfejlődésbe is besegíthetünk vele. Összesen öt játékmódot kapunk ide, amik a Squad vs squad, Wargame, Safeguard (ez Extended és Infinite módokban is), valamint a Squad assault.
A Perk rendszerbe nem nyúltak bele olyan értelemben, hogy a Black Ops II szisztémáját kapjuk meg. A fejlődni vágyók a Speed, Handling, Stealth, Awareness, Resistance, Equipment és az Elite kategóriákban turkálhatnak, értelemszerűen a harcokban betöltött szerepük szerint. Az ezek alatti képességek általában 1 és 3 pont között érhetőek el, kivéve a Danger close, ami a robbanásokra van hatással négyért, és az öt pontos Deadeye, ami a sorozatban elkövetett öléseink sebzésére van hatással. De nem csak ez az egy átemelés történt, hiszen a pont-streak rendszert meg a Call of Duty: Modern Warfare 3-ból hozták vissza. Mondjuk így könnyű játékot csinálni, nulla fejlesztés, csak variálják a régebbi dolgokat, ami persze abból a szempontból meg jó, hogy bevált rendszereket kapunk, nem kell szenvedni az esetleges butaságok miatt. Természetesen a kutyánkat is megkaphatjuk, amennyiben Assault-ot játszunk, egy elég csekély ötös PS-ért cserébe. A legdurvább pedig az ODIN, ami értelemszerűen az űrállomás bevetését jelenti, és csak 16 PS kell hozzá, Support emberként. Na jó, valójában a kinetikus csapás, vagyis a KEM az über szerintem, de ezt nem igazán könnyű előhozni, ellenben a hatása tényleg frenetikus.

A sokat emlegetett környezet átrendezés a sokjátékos üzemmódokban egész jól működik, ha már a szingliben nem élhetünk vele túlzottan. Van összedőlő benzinkút, kidönthető fa, lerombolható farönk rakás, piros Ghost jeleknél berobbantható ajtók, hogy csak párat említsek. A látványon kívül jelentőségük úgy vélem, nem nagyon van, de jó jel, hogy legalább elkezdtek róla gondolkozni, hátha később már jobb és interaktívabb gyilkolást lehet kivitelezni általuk. Hohó, és majdnem elfelejtettem a fedezék mögül kinézős lövöldözős lehetőséget - amit szerintem senki sem használt, mivel egy pörgős FPS-ben bárhol tartósan camp-elni egyenlő a halállal. Ha jól látom, még nem írtam az Extinction-ről. Nos, ezt fogjuk fel afféle zombi pótlónak, ugyanis ebben a maximum négyemberes módban meglehetősen buta kinézetű ürlényeket kell lemészárolni egy erősen világvége hangulatú környezetben, és véleményem szerint a PS3 exkluzív Resistance sorozathoz hasonlít leginkább. A cél megsemmisíteni a fészkeket, amikhez négy class áll rendelkezésünkre (Weapon specialist, Tank, Engineer, Medic), valamint teljesítményünk értékmérőjeként megjelenik a pénz. Ellenséges kreatúrából hat félét kapunk, a Rank pedig 29-es értékig tornázható fel maximum. Hát, érdekes volt aprítani az idegeneket egy darabig, az igaz, de valahogy nem éreztem, hogy ez CoD lenne, és igazán okot sem találtam arra, miért rakhatták bele a készítők, Mindegy, ez van, és tudom, hogy sokan megszerették, így egy próbát mindenkinek megér.

Összességében nekem tetszett az anyag, és most nem akarom más lövöldékkel (BF4) összehasonlítgatni. Az az egy bajom vele csak, amit már írtam párszor, hogy nagyon rövid, lévén személy szerint szeretem beleélni magam egy játékba, és nem igazán érdekel a többi online rohangászó fotelharcos öncélú levadászgatása. A rövid sztori azért is volt sajnálatos, mert túl sok mindent akartak belepakolni ebbe a néhány órába, és az egész olyan lett, mint egy túlzsúfolt terepasztal, ahol a lelkes építő az egész világot bele akarja tömni pár négyzetméterbe.
Ott van például a lopakodós pálya, ahol egy Alien filmekből lopott mozgásérzékelővel kell kúszni, és ami meglehetősen sok ötletnek engedne még teret. De nem, elkúszunk az elejétől a végéig, lelövünk hat embert és kész. Vagy az ugyancsak említett felhőkarcolós rész, ami megint csak legalább 2-3 misszión keresztül képes lenne lekötni a közönséget. A kutyával is operálhattak volna még, mondjuk valami Lassie lenyúlásos, eltévedős - hazatalálós metódusban, ha már ennyire központba helyezték a kezdeti játékbemutatókban. Vagy a kiváló helikopteres támadásos rész elnyújtására sem panaszkodtam volna. Jó, abbahagyom a „mi lett volna, ha..." nyíkást, mert lassan pontoznom kellene a terméket, de ez volt az egyetlen oka annak, hogy végül nem egy nyolcast adtam rá. Nos, összességében nézve a termék szép bár már kissé viseletes a kisgépeken (van Wii U verzió is, de szerintem jobb, hogy azt nem láttam), a hangokról nem tudok semmi extrát vagy negatívságot elmondani, a kezelés pedig jó, használható, nincsenek benne hibák. Ja, és bár támogatja a 1080P-t, ez csak a szokásos homályos fűrészes átveréses upscale, nem kell bedőlni neki. Harcra fel!

7/10

Kiadó: *Activision* Fejlesztő: *Infinity Ward*
Multiplayer: *2 fő* Online: *2-18 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 5 ÉLVEZETI FAKTOR 8

17 990.-

Dzson

Assassin's Creed IV Black Flag

Grand Theft Ship: The Caribbean

A Ubisoft egyike azon méltán nagyrabecsült és szeretett videojáték-fejlesztő stúdiók sorának, akik érettnek nevezhető konzolos pályafutásomat szinte a kezdetektől fogva végigkísérték.
Már a Prince of Persia sorozat kapcsán is azt gondolom, a srácok nem vagy csak apróságokban képesek hibázni, ugyanakkor a fokozatos, ám konstans megújulás, a nem túl szerencsés megoldások következményeiből történő okulás és annak korrigálása egyik epizódból sem hiányzik.
A Ubi másik nagy zászlóvivőjének nevezhető, és a POP-tól tematikában annyira nem is különböző Assassin's Creed szériára ez fokozottan érvényes. A valóban kissé monotonra, ám tagadhatatlanul hangulatosra sikerült nyitány után az Ezio-trilógia bombaként robbant, és bebetonozta, sőt videojáték-történeti jelentőségűvé avatta a sorozat mára szinte emblematikus védjegyeinek számító történelmi szimulációt, az emlékek genetikus úton történő vizsgálatát, a hatalmas, bejárható földrajzi területek, távolságok integrálását, a háztetőkre fókuszáló parkour-jellegű szabadfutás elemeit, a felfedezést, a rejtvényeket, valamint a lopakodásnak egy sajátosan értelmezett, korhűen megvalósított formáját.
Egészen az Assassin's Creed III-ig mi, lelkes és elbűvölt játékosok azt gondoltuk, innen már szinte lehetetlen továbbfejlődni, mikor a Ubi bedobott egy olyan elemet, mely alapjaiban reformálta meg a sorozatot.
Ez az újítás annyira zseniálisan került megvalósításra, hogy a stúdió a jelen hasábokon tárgyalt ***Assassin's Creed IV: Black Flag*** személyében egy teljes epizódott épített rá: természetesen a hajózásra és a tengeri csaták témakörére gondolok. Nekem már az ACIII-ban ez volt a kedvencem, úgyhogy egyáltalán nem csodálkoztam, mikor kiderült, hogy a Ubisoft a következő felvonást a Karibi-térségbe, az amúgy is nagyszerű alanynak számító kalózok korába helyezi, hiszen ez rengeteg hajózást fog jelenteni.
Mi több, szinte biztos voltam benne, hogy akár csak a Grand Theft Auto esetében, itt is a széria eddigi legjobbja közeleg a Black Flag képében – nem is csalatkoztam várakozásaimban, de ezt szerintem az AC-rajongók nagy többsége elmondhatja magáról. A játék az eddigieket is felülmúlóan gazdag és változatos tartalmat prezentál szemet gyönyörködtető köntösben, és tagadhatatlan, ám jelentősnek mégsem nevezhető hibáival együtt is valódi műalkotásként értelmezhető. Örömmel számolok be nektek alant a részletekről.

Nap, rum és semmittevés

Az Assassin's Creed egyes részeit tekintve teljesen magának értetődőnek számít, hogy több évszázadot ugrunk előre vagy hátra az időben az aktuális események elbeszélése során. A Black Flag sztorija az első résztől kezdve ismert névnek számító Desmond Miles történetét igyekszik lezárni egy pofás és szórakoztató kalózmese keretei között.
A nagy machinátor most is, mint mindig az Abstergo Industries, mely a jobblétre szenderült Desmond holttestéből vett génminták, valamint az általa hátrahagyott használati tárgyak igénybevételével folytatja a genetikus emlékek vizsgálatát.
Ám nemcsak a széria, de az Abstergo is fejlődött, és az események visszakövetéséhez egy felhőalapú számítógépes rendszert használ, amely a korábbiaknál jóval szerényebb létszámmal operáló támogató csapatot követel meg: egészen pontosan egy emberről, rólunk, a játékosról van szó.
Egy név és hang nélküli, első személyű nézetben közlekedő karakter vagyunk, akit a leányvállalat Abstergo Entertainment azért vett fel, hogy Edward Kenway, egy, a 18. században élt kalóz emlékeit szűrje át a szükséges információk után kutatva. A Kenway név ismerős lehet számotokra, és helyesen az: ő a harmadik részben megismert templomos, Haythan Kenway apja, valamint az epizód főhősének számító, a Gyilkosok szektájába tartozó Ratonhnhaké:ton nagyatyja.
A kutatás fedősztorija szerint az emlékekből nyert történet egy, az Animus technológiájával készülő, interaktív film alapját fogja szolgálni, ám valójában az Abstergo és a modern kori Templomosok célja egy legendás hely, az Obszervatórium megtalálása, mely ősi szerkezet lehetővé teszi, hogy csupán egy vérminta segítségével belebújjunk más emberek bőrébe, és lássunk mindent, amit ők látnak. Politikai szempontból egy ilyen ketyere szinte végtelen lehetőségeket nyitna meg számukra, ugyanakkor egy beláthatatlanul veszélyes eszközt adna a kezükbe.
Edward Kenway története persze önmagában is kerek egészet alkot: a kezdetben egyik oldalhoz sem csatlakozó, elsősorban a saját anyagi gyarapodását célul kitűző és ambíciózus terveket dédelgető kalóz idővel a legrangosabb brit, spanyol és francia Templomosok cselszövéseit leplezi le, mely praktikák a Karib-térség hírhedt kalózaival történő leszámolás célzatával álcázzák valódi tervüket, az Obszervatórium helyét egyedül ismerő Bölcs megtalálását.
Mikor hősünk tudatlanul meggyilkol egy áruló Gyilkost, és átveszi annak szerepét, elkerülhetetlenül belebonyolódik a Templomosok által folytatott, halálosan veszélyes játszmába. Ám nyughatatlansága a Gyilkosok Szektáját is fenyegeti, és a két rend között őrlődve végül arra kényszerül, hogy az egész, a Yucatán-félszigettől Afrikai partjaiig elterülő, hatalmas térséget átkutassa a titokzatos Bölcs megtalálása érdekében.

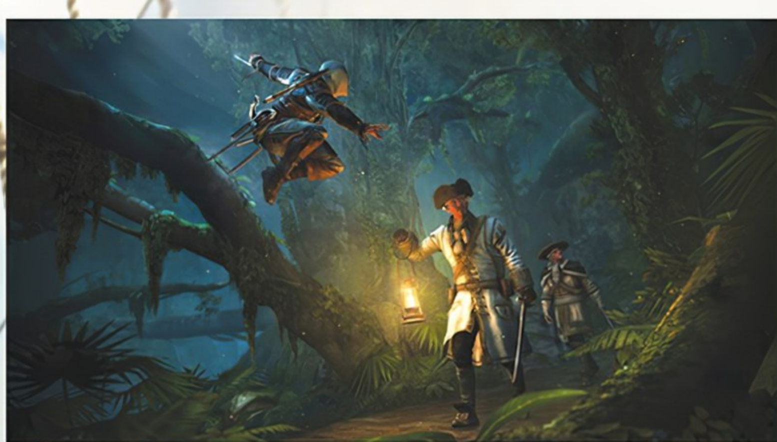
Mint mindig, a főhőst körbevevő kompánia most sem szűkölködik karakteres és ismert történelmi alakokként megjelenő szereplőkben. A Black Flag korongjának felpörgetésekor minden egyes alkalommal lejátszható nyitányban maga a rettenetes hírű és más kalózsztorikban (játékoknál maradva pl. a Risen 2: Dark Waters-t tudom kapásból megemlíteni) is rendszeresen felbukkanó Blackbeard, leánykori nevén Edward Thatch jellemzi Kenwayt egy még nála is veszedelmesebb haramiaként, amit részéről szerintem még bóknak is felfoghatunk.
Blackbeard-nek a sztoriban is komoly szerepe lesz, és ugyanez áll Benjamin Hornigoldra, valamint James Kidd-re, a valóban élt és kalózkodásért kivégzett William Kidd kapitány fiára, akik szintén erőteljes szereplők.
A fontosabb Templomos, valamint Gyilkos vezérek ugyancsak meggyőzően, színesen, hitelesen kerültek ábrázolásra, minden egyes átvezető jelenet a filmszerűség hatását súrolja – annak ellenére is, hogy a karakterek arcmimikája még mindig picit zombis -, mintha a moziban ülnénk.











INTENZÍV, INTERAKTÍV KALÓZ SZIMULÁTOR, VALÓS TÖRTÉNELMI ESEMÉNYEK ALAPJÁN

A Black Flag felépítése a korábbiakban megszokott sandbox hagyományait követi, csak most a szabad játékmenetet valahogy még jobban sikerült megvalósítani, mint amihez szokva vagyunk. Míg a korábbiakban csak néhány nagyobb város és kisebb település között közlekedtünk pár kattintással, addig ezúttal az egész Karibi-térség a játszóterünk, és ha kedvünk tartja, mindenhova valós időben juthatunk el. Az eddigiekben megszokott, nagyobb városok (pl. Havanna, Kingston, Nassau) most is visszaköszönnek, és mindegyik sajátos hangulattal, emberekkel, nyelvvel rendelkezik. Ám az igazi nagy dobást a rengeteg kisebb-nagyobb sziget, halászfalu, kalóztábor, ültetvény vagy az elfoglalásra váró erődök jelentik, melyeket szabadon bejárhatunk, felfedezhetünk; a nem kis térkép teljes területe viszonylag hamar bejárhatóvá válik. Természetesen idővel lesz egy saját bázisunk is Nassaun, amit építhetünk, fejleszthetünk. Edward és társai álma egy sajátos „Kalóz Köztársaság" alapítása, melynek célja a szabadság kiharcolása és a gyarmati uralom alól történő felszabadulás – ennek szimbóluma lesz különben a címadó Fekete Zászló, mely hősünk hajóján, a Jackdaw-on (Csóka) is ott lengedezik.
A lokációk közti közlekedés eszköze értelemszerűen az említett hajó, mely irányításának alapjait már a harmadik részben elsajátíthattuk, sőt tökélyre fejleszthettük.
Ami már ott is hihetetlenül élvezetes volt, az mostanra olyan zseniálissá, könnyen kezelhetővé és valódi élménnyé avanzsált, hogy valóban szinte lehetetlen példát találni arra, mely másik játékban sikerült ezt a szintet akár csak megközelíteni. Persze egy valódi, nagy kalózhajó az életben biztos nem ilyen könnyen kezelhető, de az fix, hogy a Black Flag-gel töltött első nap végén már minden gamer vidáman hasítja a kék vizeket pompás kétárbócosával. Persze történtek fejlesztések. A hajónak három sebességi fokozata van: kettő cammogósabb és egy utazósebesség, melynél a hajótest mögül látjuk a képet, ám ez utóbbit nem használhatjuk viharban és csatákban. Az irányváltásokra igen gyorsan reagál, szóval csak a nagyon bénák (pl. néha én) ütköznek vele, és mólók esetén flottul ki lehet vele kötni. Szintén újítás, hogy ütközben a legénység gyakran fakad dalra – ez mondjuk egy idő után picit idegesítővé válik, szerencsére egy mozdulattal le lehet inteni a kórust, és ezt követően nem sokkal valami-







lyen fülbemászó dallam csendül fel. A hajózás szélcsendben és viharban egyaránt nagy élmény; utóbbi esetén ügyelni kell, hogy a nagy hullámoknak fordítsuk orral szembe a bárkát, így kevésbé fog sérülni, és olykor még kisebb forgószeleket is kerülgetni kell. Úgyhogy a Black Flag esetében a Jackdaw – egyrészt – pontosan az, ami a GTA-kban az autó, és eldönthetjük, hogy a missziók helyszínei között hajókázunk-e, avagy a természetesen most is választható „fast travel / gyors utazás" rendszerét használjuk. (Az utóbbival kapcsolatban azért megemlítem, hogy csak a már felfedezett városok, helyszínek között lehet eképpen közlekedni.)

A felhasználói felület struktúrája teljesen ugyanolyan, mint amihez szokva vagyunk, talán csak a tárgykiválasztás rendszere változott egy, az iránygombokra kiosztott és így talán jobban áttekinthető szisztémának köszönhetően. Bár többféle fegyver (pisztoly / puska, kard, penge) lehet nálunk, ezek közül egyszerre csak egy aktív, másodlagosan pedig kiválaszthatjuk hozzá mondjuk a füstbombát, a pénzt vagy a kincses térképet. Bár akciódús helyzetekben nem annyira könnyű tudatában lenni annak, hogy mi van az X és az Y tengelyen, összességében rendben van a metódus. Most is van egy kis térképünk a bal alsó sarokban, és a fontosabb dolgokat jelző ikonokon felül saját jelölőt is elhelyezhetünk rajta.



A Black Flag mindösszesen 13 szekvenciát tartalmaz, melyek mindegyike kb. 4-6 fő küldetésre bomlik. A missziók sztorijaival semmi gond nincs, érdekesek és változatosak. Az eddig megszokott tevékenységeken (pl. követés, hallgatózás, lopakodás) kívül sok esetben szót kap a hajózás is, és nem csak a hajón történő követés, de a tengeri csaták is gyakoriak. A történet eseményei a térkép legkülönbözőbb pontjain és helyszínein zajlanak, vagyis szárazon és vízen, homokos tengerparton és dzsungelben, népes városban és ősi templomban egyaránt.
A százalékos értékelő rendszer maradt, az opcionálisan teljesíthető, egyéb feladatokkal együtt, mely utóbbiak általában húsz százalékot adnak hozzá az alaphoz. Ezek (pl. használj füstbombát X számú őr megölésekor vagy lőjj bele altatóval bekent tüskét Y számú krokodilba, majd nyúzz meg közülük Z számút) viszont szerintem most könnyebbek, mint amihez szokva vagyunk.
Nekem általában az összes 80 százalékát sikerült elsőre tökéletesre megcsinálni, ez korábban nem volt jellemző – persze ez nem von le semmit az anyag élvezeti értékéből! Minden misszió végén értékelést küldhetünk a Ubisoftnak átélt élményeink minőségéről egy 5 csillagból álló skálán mozogva. (Kíváncsi lennék a statisztikáikra, de a rajongói véleményeket látva vannak elképzeléseim...)

Persze nem beszélnénk Assassin's Creedről, ha a főküldikén kívül nem állna rendelkezésünkre csillliónyi melléktevékenység – és ez utóbbiakkal hosszú órákat lehet eltölteni anélkül, hogy a sztorival haladnánk tovább, következésképpen ők adják a legalább 50 órára rúgó szavatosság kb. felét. Az előző részekből ismerős Assassination Contractok maradtak, mindegyik közös jellemzője, hogy a konfliktus nélküli, lopakodós „munkavégzés" a preferált, mely 500 reál többletbevételt fog eredményezni az alap ezresen felül.
A Templomos futárok (Courier) elkapása ugyancsak visszaköszön, én az összes közül ezt az egyet hagytam volna el, mert semmi változás nincs: rohanj az embered után, kapd el, öld meg, majd vedd el tőle a motyóját.

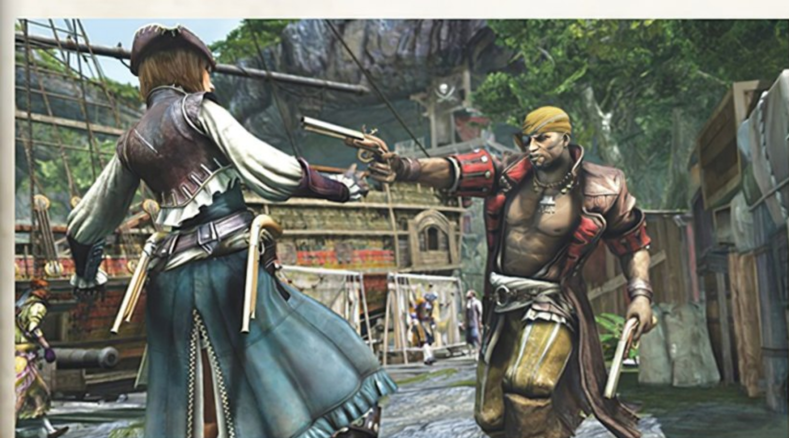
Újdonság viszont a rabságba esett kalózok megmentése, mely alatt az őrök kivégzését, majd a foglyok szabadon engedését kell érteni, ezt ugyancsak érdemes lopakodva végezni. A megszabadítottak csatlakoznak saját legénységünkhöz. Ugyancsak érdekes új elem a Templar Hunt, mely tevékenységet a Gyilkosok részére végez Edward.
Ezek különböző kis történetek, céljuk egy-egy, különösen veszélyes Templomos kiiktatása, az összes teljesítése után jutalmunk pedig egy különleges öltözet lesz. Vannak még kifejezetten az óceánra épülő, tengeri kalandok, a Naval Contractok, amelyekben különböző feltételek szerint kell hajókat elsüllyesztenünk vagy erődöket elfoglalnunk.

Ha mindez még nem lenne elég, akkor a gyűjtögető életmód keretei között több száz cuccot zsákolhatunk be kalandjaink során. Az összeszedhető dolgok halmaza sosem volt ilyen gazdag! A szokott kincsesládák, vagy a korábbi tollaknak megfelelő Animus darabok, valamint levelek és írott dokumentumok maradtak. Ezekhez jönnek a matrózdalok, melyek után szaladnunk kell, és később az aranytorkú legénység, dalos pacsirtáink fogják őket énekelni tengeri útjainkon. Érdekesek a maja kövek, melyekre mászva egy egyszerű, forgatós rejtvényt kell megoldanunk, ezeknek ugyancsak lesz majd később egy hasznos jutalma. Korábban már említettem a kincses térképeket, mely találmány egyetlen kalózmeséből sem hiányozhat. A térképen be van jelölve annak a helynek a koordinátája, ahol a szóban forgó láda van elásva, és egy hevenyészett rajz, valamint piros kereszt jelöli, kb. hol kell keresnünk. Nem nagyon könnyű és figyelmesnek, türelmesnek kell lennünk, ha mindet fel akarjuk kutatni. Jutalmunk pénz és a hajó fejlesztésére használható tervek lesznek.

Ugyancsak egy külön területet jelentenek a világtérképen irányítható műveletek, melyek jelen esetben a saját flottánkkal történő kereskedelmet jelenti. Amikor egy hajót megtámadunk és legyőzünk, eldönthetjük, hogy a flottánk részévé akarjuk-e tenni.









Összesen kb. 10-15 hajónk lehet. A kereskedő utak kiválasztásakor fel kell mérnünk, az mennyire veszélyes vagy biztonságos, mennyi időt igényel, és hogy rendelkezünk-e a szükséges áruval (pl. cukor, rizs, bor).
A jutalom általában pénz és az újabb kereskedelmi útvonalak megnyílása. A veszélyes utak biztonságossá tétele érdekében harcba bocsátkozhatunk, melyek szerencsés kimenetele esetén további árukat és pénzt zsákmányolhatunk a legyőzött hajóktól.
Persze a saját flottánk bárkáit rendszeresen javítani kell, és az újak részére kikötőket kell vásárolnunk, mindez pénzbe kerül... vagyis ezzel is el lehet szórakozni nem keveset.

De a melléktevékenységek a modern korban, vagyis az Abstergo Entertainment impozáns épületében sem hiányoznak. Bármikor kiléphetünk a szimulációból, hogy a Templomosok eme csilivili főhadiszállásában garázdálkodhassunk, hiszen a Black Flag esetén az anonim alany, vagyis a Kenway-géneket hordozó leszármazott egy számítógépen végzi a munkáját. Sok érdekességet, szöveges és audio fájlokat, sőt videókat gyűjthetünk össze, melyek nemcsak a korábbi részekre reflektálnak, de előbb-utóbb fényt derítenek az Abstergo valódi, sötét céljaira is – ehhez PC-ket és biztonsági kamerákat kell meghackelnünk, valamint speciális kódokat tartalmazó matricákat gyűjtögetnünk. Ugyancsak órákat lehet ezzel eltölteni.

SZABADSÁG VAGY GYARMATI FÜGGÉS?

Ami a harcot illeti, a szárazföldön végrehajtott kardcsörte, valamint öklözés menetében nincs nagy változás az előző rész óta; mint mindig, most is az ellentámadással lehet a leghamarabb győzedelmeskedni. A lőfegyverekre a korábbiaknál kisebb hangsúly került, amit én nem sajnálok, mert picit nehézkesnek érzem a használatukat, és az újratöltés is kínzóan lassan megy. Bár maga a harc – főleg nagy tömegek esetén – olykor nehezen áttekinthető és gyakran a kamera nem is mutat bizonyos részeket, megmaradt a látványosság és a filmszerűség. A boltokban nemcsak jobb kardokat, puskákat vásárolhatunk, de lehetőség van Edward vértjének javítására, valamint a lőszerek tárolására szolgáló erszények növelésére. A lopakodás nélkülözhetetlen eszközei az altatóval vagy dühöngést kiváltó méreggel megkent tüskéket lövő fúvócső, ezekkel nagyon könnyen lehet eredményesen végrehajtani minden komolyabb Assassinationt vagy gyilkolást. Most is vadászhatunk állatokra, ha kedvünk tartja, az így nyert árukból magunkat vagy eszközeinket fejleszthetjük, esetleg el is adhatjuk őket. A harcrendszer érdekes újítása, hogy ha átváltunk „eagle vision / sasszem" módba, az ellenfelek nemcsak kijelölődnek, de normál nézetben is láthatóak maradnak akár falak mögül is. Ennek főleg követéskor vesszük jó hasznát.

Az igazi látványosságot persze a tengeri csaták jelentik. Nagyszerű ötlet a tengerészeti távcső használata az áldozat becserkészésekor, ugyanis rögtön meg lehet állapítani, milyen nemzetiségű és milyen árut szállító, valamint mennyire erős potenciális ellenféllel állunk szemben.
Ha úgy döntünk, támadunk, akkor most is kisebb-nagyobb ágyúk, tüzes hordók állnak rendelkezésünkre, melyeket a hajó megfelelő irányba történő fordításával aktiválhatunk. Könnyen kezelhető a rendszer, mert mindig jól látszik, hol fog becsapódni a lövedék. A védekezést most is a legénység földre lapulása jelenti.
Ha kellőképpen meggyengítettünk az ellenfelet, mellé manőverezünk, és a megcsáklyázása után kezdetét veszi a kézi csata, általában öt megölt opponens erejéig, majd eldönthetjük, a legyőzött bárkát flottánkba olvasztjuk-e, netán saját hajónk javítására használjuk, vagy körözöttségi szintünket csökkentjük általa.
A rajta szállított árut eladhatjuk vagy a Jackdaw fejlesztésére fordíthatjuk (pl. a páncélzat, a felszereltség, az ágyúk, a raktér, a legénység hálóhelyeinek száma fokozható, vehetünk új vitorlákat, kormánykereket stb.)
Most is támadhatunk erődökre, itt a cél a fő bástyák lerombolása, majd a legénység lerohanása és a kapitány megölése, ennek eredménye az óceán biztonságosabbá tétele és a térkép új területeinek megnyitása lesz.



Bár még rengeteg dologról írhatnék, ehhez sajnos 4 oldal sem elég. Ha a játékos mindent akar látni, akkor a Black Flag alsó hangon 50 óra játékidőt nyújt, az érdeklődők pedig a viszonylag jól sikerült online többjátékos módba is belekóstolhatnak.
Itt nagyobb erőfeszítés nélkül relatíve gyors szintlépésekre van lehetőség; és bár nem ritkák a szerverproblémák, a multi hangulatosabb, a karakterek és a személyre szabhatóság is szimpatikusabb, mint korábban.
Az olykor észrevehető lassulások, vagy a figurák beakadásaival együtt is grafikailag a Black Flag szemet gyönyörködtető már PS3-on is, de a foga fehérjét bizonyára a PS4-es variánsban fogja megmutatni (részemről kíváncsian várom), a szinkron, a zenei betétek és környezeti zajok pedig hibátlanok.

Mint AC fan azt gondolom, ez a sorozat eddigi legjobb darabja, viszont mint kritikus nem hunyhatok szemet a nem annyira jól sikerült dolgok felett. Mindenestre már csak a nem mindennapti témaválasztásból kifolyóan is szívből ajánlom minden akció-kaland- és kalózrajongónak, valamint a történelem iránt érdeklődőnek a Fekete Zászlót, tengerre magyar!

9/10

Kiadó: ***Ubisoft*** Fejlesztő: ***Ubisoft Montreal***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p,1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 9 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 10

17 990.-

Petúnia

BATTLEFIELD 4

Még hogy eltörölték a sorkatonaságot… akkor valaki mondja már meg nekem, miért kapok évente behívót?

Készülj!

Már a hivatalos bejelentés napján tudtam, hogy amint megjelenik kis hazánkban a ***Battlefield 4***, én már ott fogok sorakozni a katonák között. Miért? Talán a legerősebb érvem ezzel a kijelentésemmel kapcsolatban az az, hogy *amióta az eszemet tudom, odavagyok ezért a szériáért*. Az FPS-eket mindig is szerettem, az pedig, hogy nem céltalanul, egyszemélyes hősként kell helytállnom más játékosokkal szemben, még jobban a Battlefield felé sodort. A program számomra azért kiemelkedő alkotás és ötlet, mert akkor is elégedettséget érezhettem, amikor supportként megvédhettem a csapat kiváló mesterlövészét, vagy orvosként segíthettem sebesült társaimon. A csapatmunka és a bajtársiasság fontosabb ebben a játékban, mint az egyéni győzelmekért kapott kitüntetések - többek között ezért szerettem meg és lettem rajongója a sorozatnak.

Mint oly sokan az én koromban, jómagam is PC-n ismerkedtem meg a Battlefielddel. A konzolok térhódításával később természetesen a „nappalis gépekre" is ellátogatott a szoftver, és ha jól emlékszem, nem is volt olyan epizódja, amely kimaradt volna az élettemből: az már más kérdés, mennyire tudott lekötni az eredeti, számítógépes Battlefield 2-vel szemben a Modern Combat és a Bad Company két része. Megsúgom, de maradjon köztünk: már nem annyira. Aztán, megérkezett a Battlefield 3…



A BF3 megjelenésével már egyértelműen érezhető volt a korábbi részek visszafejlődéséből újjáépített játékmenet mássága az eredeti koncepcióhoz képest, ráadásul a(z akkor már) DICE-os srácok - még ennek tetejébe - azt is a fejükbe vették, hogy megpróbálnak versenybe szállni a Call of Duty szériával is. Hogy ennek mennyi értelme volt, arról hosszú oldalas vitalapot lehetne nyitni, de most maradjunk annyiban, hogy a fejlesztők a harmadik résznél beígértek fűt-fát az egyjátékos kampánnyal kapcsolatban, végeredményül meg kaptunk egy majdhogynem vállalhatatlan maszlagot.
Aláírom, jobb lett a BF3 története - és ámblokk a single player egésze -, mint az előtte megjelent két Bad Company-é, de jónak nevezni… nos, az költői túlzás lenne.

Ezt ráadásul még Lars Gustavsson, a Battlefield 4 kreatív rendezője is megerősítette márciusban. Engedjétek meg, hogy a korábbi előzetesemből idézzek egy rövidet:

„Tényleg úgy éreztük, hogy mindent jól csináltunk… talán éppen emiatt sokkolt minket az a rengeteg negatív hangvételű blog- és fórumbejegyzés, teszt és levél, amelyet a Battlefield 3 single player kampánya miatt kaptunk (…) Azonban ezúttal másképp álltunk hozzá a dolgokhoz, kritikusabbak voltunk önmagunkkal szemben is"

Akkor azt írtam, majd az őszi megjelenés igazolja, ez mennyire volt igaz és bűnbánó kifakadás részéről… nos, eltelt hét hónap, a Battlefield 4 pedig mostanra megmérette-













tett. Mikor ezeket a sorokat gépelem, már eltöltöttem három(!) délutánt a singleplayerrel, plusz huszonöt órát(!) a multiban - és nem véletlenül hangsúlyozom ezt az éles kontrasztot a két szegmens között.

Célra tarts! – a single player értékelése

Törnöráund,
Evrináú-enddenáj-getölidölbitlonli-endjörnevör-kaminraund
Törnöráund(…)

Már akkor padlót fogtam *Bonnie Tyler: Total Eclipse of the Heart* című dalától, amikor először meghallottam azt a reveal gameplay videó első másodperceiben: pontosabban nem is a zene vágott földhöz, hanem az a kontextus, amelybe az egész nyitójelenetet elhelyezték.
Ez az érzet szerencsére többször is eljött akkor, amikor már ténylegesen is én ülhettem a kontroller mögött: ennek alapján talán nem is balgaság azt állítani, hogy a Battlefield 4 kezdő képsorai, illetve egyes mozzanatai olyan - Tóth Gabi után szabadon - *energiákat* adnak, amelyek huzamosabb ideig - egészen pontosan a kampány végéig -, jó hatással vannak az adrenalinunkra.

Jól hangzik? Hát hogyne már! A baj csak az, hogy nem az említett *energia nagysága* miatt nagyobb a hormon dózisa a vérünkben: konkrétan nincs ideje eltűnnie az ereinkből, olyan hamar véget ér a sztori.
Szerintem több mint röhejes, hogy a játék úgy tolja az arcunkba a stáblistát még Hardon is(!) négy és fél óra után, hogy arra igazán még készülni se tudunk: nem most fejeztem be a kampányt, de még ezen sorok írásakor is tisztán emlékszem arra a vasárnap délutánra, amikor egy nagy robbanás és rövid monológ után hirtelen szembetaláltam a készítők névsorával.

Emlékezetes pillanat, annyi szent, de talán nem ilyen emlékekre vágytunk, amikor a mélyen tisztelt Lars Gustavsson interjúját olvastuk / hallgattuk.

Ne értsetek félre, azzal még nem is lenne (akkora nagy) baj, hogy alig öt óra alatt keresztülvergődhetjük magunkat a Battlefield 4 cselekményén: nem, az a probléma, hogy ez idő alatt olyan bugokkal is kénytelenek vagyunk találkozni, amilyeneket korábban - csak az időpontra utalva - mondjuk a Medal of Honor: Frontline-ban láthattunk.
Elcsépelt mondat, de akkor is igaz: 2013 végén, a PlayStation 4 és az Xbox One megjelenésének környékén csupa nagybetűvel írva SEM lehetne az taktika, hogy egy sarokból várva ölöm az ellenséget, mert ők libasorban közlekednek, vagy kempelek egy domb tetején ahonnan rálátok a gépágyú-fészekre, mert úgyis odamegy az összes rosszarcú. Komolyan, néha a röhögőgörcs kerülgetett egy-egy ilyen szituációban - viszont ez a móka, nem volt édes számomra.
Az első ilyen után rögtön le is firkantottam a jegyzetelős papíromra, hogy „a mesterséges intelligenciát lekapcsolták a vámon."

És nem ez a legrosszabb dolog a Battlefield 4 egyjátékos módjában… említhetném a sablonos történetet - amiben minden klisét ellőnek, amit egy háborús címben el lehet lőni -, az innováció teljes hiányát a játékmenetből, a falba ragadó ellenfeleket, illetve az olyan - nagyon is gúnyos szóhasználatban értendő - nüansznyi dolgokat is, mint az *Égen ugráló katona históriáját*, vagy az *Egy eltalálhatatlan katona csodálatos életét*.

Dühös vagyok-e a DICE-ra? Ingerülten írtam-e le a fenti sorokat? Igen! Igen, mert nem ezt vártam: pontosabban, ennyire hanyag munkát nem feltételeztem, főleg annak tükrében, hogy a Kreatív Rendező Úr megígéri hónapokkal ezelőtt ennek az









ellenkezőjét. De nem csak ezért vagyok zabos a fejlesztőkre: a *nemesebb testrészemet* sem érdekelné, ha *fekália* lenne az egész: de pont hogy nem az. Az első küldetés, a partra szállás vagy például a gát felrobbantása olyan pillanatok a játékban, amelyek *elvinnék* ezt az egész trágyadombot a hátukon. Feltételes módban persze - és nem is véletlenül fogalmaztam így: *elvinnék*, ha nem egy Xbox 360-ban, vagy PlayStation 3-ban pörögne a lemez…

Ezeknél a részeknél kívántam igazán azt, hogy bárcsak az újgenerációs konzolok valamelyikén játszanám már a Battlefield 4-et.

És ez nem azt jelenti, hogy rosszul nézne ki a stuff: csupán azt, hogy nem ezekre a hét-nyolc éves vasakra tervezték a programot. Miért? Azért, mert szaggat, belassul, fagy, alacsony a textúrafelbontás, hiányzik az anizotropikus szűrés, az élsimítás - egy szó, mint száz: minden.
Meg merem kockáztatni, hogy a Battlefield 3 összképben jobban teljesít, mint a negyedik rész és nem azért, mert a Frostbite 2-es motort már bejáratták - nem.
Az előző rész egész egyszerűen optimalizáltabb volt… erre még visszatérek később, előbb azonban, pálcát török a single player felett.

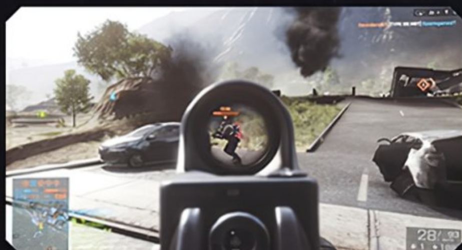
Tűz!

Ahogyan olvashattátok, több sebből is vérzik a kampány, amelyet nem lehet elállítani semmiféle kötszerrel: nekiesel a sztorinak és bár néhány jó pillanatot magadba gyűjtesz belőle, inkább szitkozódsz még e rövidke idő alatt is. Ha érdekelnek a trófeák, achievementek, akkor azokat még kiszeded belőle, azonban még így is, kevesebb, mint hat órával az első küldetés után végleg lemondasz a menüpont újbóli meglátogatásáról. Keserű szájízzel kutakodsz inkább a multiplayer után, amit megtalálsz és…

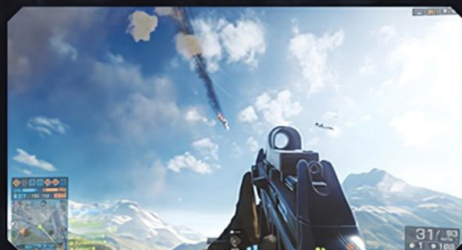
És hosszú órák, napok után sem tudsz otthagyni: lehet hálát adni hitetek szerint tehát annak, akihez fohászkodni szoktatok, mivel a Battlefield 4 többjátékos része (ismét) mestermunka lett - igaz, csak összességében nevezhető annak, de ne rohanjunk ennyire előre.

A jól bevált recepten ugyan alig változtattak a srácok, azonban amibe belenyúltak, azzal jócskán megkutyulták - ha szabad így fogalmazni – „az egész lötyit".
A battlefieldes esszencia máshogyan érvényesül: akik sokat tolták az elődöt, igencsak szokatlannak fogják találni a tempót, a fegyvereket, meg úgy en bloc a játékosok hozzáállást is - bármennyire is fura, a béef-szüzek ezúttal előnyben vannak a veteránokkal szemben.

Miért mondom ezt, illetve min is változtattak egész pontosan? Nos, az első és talán legfontosabb módosításokat a ranglépésben érhetjük tetten, ugyanis ezúttal sokkal könnyebb nyomon követni a fegyverek megszerzéséhez szükséges feltételrendszert, azonban ugyanez már nem igaz a kütyük tekintetében: én még mindig nem tudtam rájönni igazán, mi alapján adja például a különböző célzókákat a program.
Mindenesetre az még így is megállapítható, hogy a Battlelog sokkal felhasználóbarátabb, átláthatóbb és jobban kezelhetőbb lett, mint korábban. Minden fontosabb információt egyből megtalálunk, így végre már menet közben is villámgyorsan válthatunk a fegyverek között, mivel egyértelműen jelezve van, melyik miben erősebb, illetve gyengébb egymáshoz is viszonyítva.
Ha már itt tartunk, érdemes megemlíteni azt is, hogy ezúttal a kezdő arzenál is nagyon durva lett: sokáig az ember le sem akarja cserélni a scope-okkal, lézeres célzókkal is ellátott alapfelszerelését - persze, egy idő





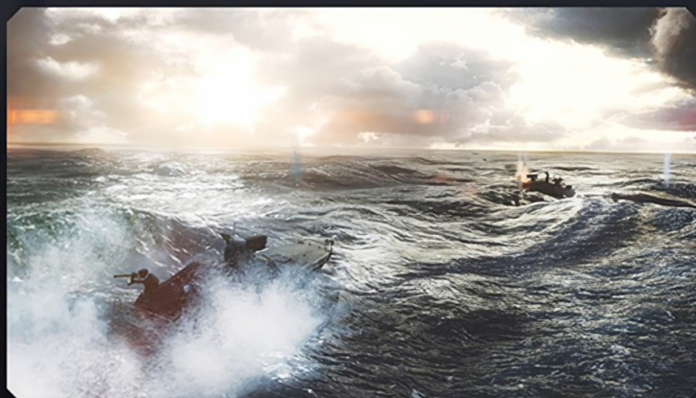












után muszáj, de mindenestre a kezdőknek nagy könnyebbséget jelent(het) majd ilyen cuccal nekivágni a csatatérnek.
A casualek egyébként is örülhetnek, mivel megnyertek egy csatát, ismét: a fegyverek kevésbé rúgnak vissza, a célzás is könnyebb, mint a BF3-ban.

A tapasztalati pontok kiosztása is jócskán megváltozott, ennek ráadásul globális játékmenetbeli visszája is van: míg a BF3-ban hihetetlen mennyiségű XP-t lehetett bezsebelni medic-ként és supportként, addig a BF4-ben alig ad valamit a rendszer a kidobálható élet- és lőszercsomagokért. Emiatt sokkal kevesebben is választják ezeket a kasztokat, vagy ha mégis, szimplán lecserélik valami másra az említett támogatói-felszereléseket - ebből adódik amúgy az a furcsa helyzet is, hogy kis térképen sok idiótával sokszor maradunk lőszer nélkül, vagy halottak…

Ha már szóba hoztam, érdemes egy bekezdés erejéig kitérnem a pályákra is: a DICE tíz darabot hozott össze nekünk és mindegyik „interaktív". Ez annyit jelent, hogy bizonyos játékmódokban (azokból hét van, négy fő- és három „megtépázott", a bombahurcolászós Obliteration és kistestvére, a Defuse az újdonságok) összedől egy épület, vagy megérkezik egy tájfun, esetleg elönti az egész csatateret egy folyó.
Összességében én azt mondanám, hogy elsőre, másodjára és harmadjára jópofa dolgok, de hamar megszokjuk ezt a fene nagy interaktivitást. Mindenesre a kivitelezésért jár a piros pont.

Eddig szinte csak pozitívan nyilatkoztam, pedig… pedig akadnak azért bajok is: az egyik a single playerben már tárgyalt grafikai bugok, illetve az (általam definiált) „következő-generációsítás."
A kettő összefügg és azért nyilvánulnak meg, mert - elnézést a kifejezésért, de nem találok rá jobb kifejezést - b*sztak optimalizálni a játékot a dice-osok.

Emiatt a szoftver néha kihagyja az animációkat (nekem konkrétan a tárazást nem szokta mutatni), belesüppe-dünk, vagy éppenséggel ugrálunk a textúrákon, színkockákkal találkozunk és a többi…
Ezek felett még szemet is lehetne hunyni, de a gyakori (körülbelül tíz meccsből háromszor) crashek - amelyek vagy kidobnak a szerverről, vagy csonttá fagyasztják a gépet (PS3-at) - már más tészta. Jó lenne, ha megoldást találnának erre a fejlesztők, de szerintem nem fognak… nem fognak, mert nem foglalkoznak már az X360-al és a PS3-al úgy, mint a XO-val és a PS4-gyel.

Beszélhetünk itt még több évnyi támogatásról meg minden, de ez már csak parasztvakítás: emlékezzetek vissza arra az időre, amikor az új Xbox (a 360) megjelent: a multiplatform címek mennyire voltak „hibamentesek" PS2-n? Hmm? Na, ugye… kár ezért az egészért, mert más hibát az online részben én nem találtam, amiről pedig írtam, csupán hanyagság, nemtörődömség. Picivel több munkával - lásd, BF3 - ennyi sem lenne benne…



A Teszlek süveg tanácstalansága jutott eszembe most, végigolvasva mindazt, amit eddig írtam: *hova tegyelek, hova tegyelek?*
A single player-től sokan - köztük én is -, vártunk



valami igazit, vagy legalább olyat, amivel még meg tudunk barátkozni. Erre mit kaptunk? A Battlefield 4 kampánya csak olyan nem lett, amit szívesen ajánlani tudnék… és itt kezdődik az én problémám is, mivel a multiplayer viszont magasan túlteljesíti a manapság kiadott játékok többjátékos részeit. Az Obliteration, a visszatérő Commander, illetve az interaktív pályák olyan pluszokat képviselnek, amelyekért már bőven megéri otthagyni a BF3-at.

Az új belépőknek is szimpatikus lehet az elődhöz képest „megengedőbb" játékmenet, sőt, talán azt is kijelenthetem, hogy kifejezetten a szüzeknek - az új generációnak - készült a negyedik Battlefield.
Mindezek tudatában egy dolgot tehetek: két pontszámot adok a Battlefield 4-re, miközben szuggerálom a fejlesztőket, hogy az ötödik részre azt is elfelejtsék, mit jelent a single player kifejezés…

Kiadó: ***Electronic Arts*** Fejlesztő: ***EA Digital Illusions CE***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-24 fő***
Felbontás: ***720p, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

6/10

Single Player
VIZUALITÁS 5 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 4 ÉLVEZETI FAKTOR 4

8/10

Multiplayer
VIZUALITÁS 5 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 8

13 990.-

Dzsek

HEROES RETURN RATCHET & CLANK INTO THE NEXUS

Egy korszak vége!

Nem követtem az elejétől Rachet és Clank pályafutását, jómagam 2007 őszén csatlakoztam a nagy kalandjukhoz. A PlayStation 3 megjelenéskori első nagy minőségi játékdömping idején jött el hozzánk kis lombax barátunk és robot segítője (többek között Nathan Drake-el együtt.) Persze előtte is akcióztak már együtt, de nekem sose volt PS2-m, így az űrbéli duó létezéséről mit sem sejtettem. Azért csak ugorjunk vissza kicsit – hellyel-közzel - nagyjából 6 évet a múltba.
Megjelent a Tools of Destruction alcímű játékuk és én már akkortájt igencsak elmondhattam magamról, hogy jó ideje nem játszottam igazi platformer játékkal. Bevallom őszintén kicsit tartottam is az egésztől, hisz kiskoromban 11 évesen játszottam még a Crash Bandicoot-sorozat egyik részével, és habár az nagyon is megfogott engem, mégis sok olyan játék volt, amit csak az idő múlása szépített meg, de amikor találkoztam vele, vagy ezek utódjával a későbbiekben, valahogy mindig rossz szájízzel álltam fel a kontroller elöl. Nagy megkönnyebbülésemre Racheték hozták számomra a kötelezőt, és ez a lendületük a mai napig kitartott szerintem.
2007 óta 6 db játékot adtak ki, plusz egyet a Move megjelenésekor, ahol szintén főszerepet kaptak, de ott más ikonikus alakok is helyet kaptak mellettük.

Az utóbbi két részben egy kicsit elkavarodtunk a főszáltól, játékmenet tekintetében. Az egyik erősen multiplayerre hajazott, a másik a tower defense műfajt képviselte. Nem volt azokkal semmi baj, de azt hiszem Rachet és Clank, az egyszemélyes platformer stílusban az igazán jó. Roppantul örültem tehát az *Into the Nexus*nak, hogy folytatja a megkezdett tradíciót.

Történetünk főhősei épp egy űrhajón kísérik a rendkívül veszélyes bűnözőhölgyet Vendra Progot a Vartax börtönre, mikor is Vendra böhöm méretű, lassú felfogású, gyors intézkedésű bátyja megkísérli kiszabadítani lánytestvérét az elektronikus cellájából.
Az akció végén az űrhajó megsemmisül, a fogvatartott átvedlik szökevénnyé és lombaxék az elhagyatott Yerek bolygón találják magukat, hogy levadásszák a szökevényt és testvérét, hogy megkezdhesse börtönbüntetését a kialakított kis cellájában. Ennyi az alaptörténet, ami természetesen kisebb-nagyobb csavarokkal is fog bővülni.
A közismert védjegyei a játéknak megmaradnak. Gondolok itt a különféle fegyverekre, amelyek nemcsak hatásosak, de olykor igencsak viccesek is tudnak lenni.
Van itt például egy, ami kilő magából valamit, amihez, ha közel megy egy ellenség, akkor hirtelen a lőszerből szörnyeteg válik és halálra ijeszti a kedves delikvenst.
Megmaradt néhány örökzöld is. Példának okáért Mr Zorkon, akit ha elég sokat használunk, felfejlődik, és a maximális hatásfokán már csatlakozik hozzá a kis robot fia és szin-



















tén csak pszichopata felesége a családi öldökléshez. Minél többet használunk egy fegyvert, annál jobban megy felfelé a tapasztalati szintje, aminek a végén ugrik egyet és, ezt egészen a 3. fokig megcsinálja.

Mindezeken felül a játékban összegyűjthető kristályokért mi magunk is fejleszthetjük fegyvereinket, hogy még brutálisabb hatásfokkal megspékeljük azokat.
Vehetünk magunknak páncélt, illetve, ha minél többet harcolunk, úgy XP pontjainknak hála az életerő-szintünk is emelkedni fog.
A másik védjegy, ugye a közismert szereplők, akik mindig felbukkannak a részekben.
Gondolok itt Captain Quarkra a szájhős hősre, a papagáján a vállával legfurcsább helyeken megjelenő mindig simlis csempészre, vagy akár a nagydarab klotyószerelőre.
Minijátékban sem lesz hiány, ahogy már megszokhattuk a korábbi részekben.
Most Clank felett vehetjük át az irányítást egy 2D-s pályán, ahol ügyesen ellavírozva kell eljutnunk egy alvó szörnyeteghez, akit aztán elcsalogatva magunkhoz felrobbantunk, hogy tovább tudjunk haladni vastag falakon át. Ez a játék előrehaladtával egyre nehezebb lesz és nem csak ügyességre, de egy csipetnyi fifikára is szükségünk lesz.
Tudunk majd még repülni, gravitációs csizmával a plafonon járni, kis cipő rakétával siklani, légfolyosókon két pont között közlekedni és, ha jól emlékszem 5 különböző bolygóra ellátogatni a történet során.
Visszaköszön a Crack in Time részből az arénabolygó, ahol harcolni kell különböző hullámokban érkező ellenségekkel a trófeákért. Ez egyébként remek helyszín tapasztalati pont szerzésére, valamint pénzgyűjtésre egyaránt.
Sajnos a történetet nem húzták el nagyon. Körülbelül 4-5 óra alatt végig lehet kocogni rajta, aminek személy szerint nem nagyon örülök, hiszen vélhetően a generáció utolsó epizódjáról van szó, amit megcsinálhattak volna kicsit grandiózusabban is.
Viszont mindent összevetve mindenkinek meleg szívvel ajánlom, hiszen PS Vitára is ki fog jönni nemsokára, és ez a műfaj minden gépen nagy élmény.

? ***Tudtad, hogy*** *a Konzol Magazinban 1-10-ig, csak egész számokkal pontozunk?*

8/10

Kiadó: ***SCE*** Fejlesztő: ***Insomniac Games***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DTS, DD 5.1***

VIZUALITÁS 9 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 9

7 990.-

picachu

BATMAN
ARKHAM ORIGINS

A kezdet kezdetén

„Ismerem a téged hajtó haragot. A tomboló dühöt, ami úgy elnyomja a gyászt, hogy szeretteid emléke végül megmérgezi a véred. Egy napon azt kívánod, hogy bár soha ne élt volna, akit szerettél, úgy nem éreznéd a fájdalmat." – Ra's al Ghul

Már félórája bambulok a szövegszerkesztő felett arra várva, hogy elkapjon egy érzés, amelynek hatására a sűrű billentyűzetcsapkodás közepette lejegyezhetném a ***Batman: Arkham Origins*** kritika első pár sorát. De nem jönnek a szavak. Helyette filmes idézeteken és képregényes történetcímeken kattog az agyam, amelyeket felhasználhatnék ebben a tesztben. Átfutok rajtuk csupán, mert egyik sem tud megérinti igazán.
Pedig kedvelem a bőregeret, kedvelem az Arkham-szériát is, mégis, csak járkálok fel-alá a lakásban, miközben hallgatom a novemberi eső cseppjeinek súlyos hangját az erkélyemen. Bam, bam, bam… behunyom a szemem és magam elé képzelem Batman alakját Gotham hóval borított háztetőin, ahogyan az alatta tátongó, üres utcákat fürkészi… némán.
És azt hiszem, én is ezért vagyok ennyire néma ebben a percben. Mert aki ismeri Bruce Wayne tragédiáját, aki kicsit is járatos a Denevérember történeteiben tudja: ő nem az a hős, akivel bármikor azonosulni tudnánk.

(A videojátékos kivetüléseknél maradva) Az Arkham Asylumban és az Arkham Cityben már Sötét Lovagként ismerhettük meg Batmant.
De milyen volt Ő *a kezdet kezdetén*? Erre a kérdésre próbál választ adni a WB Games Montréal a Batman: Arkham Origins-szel.

A gyilkos tréfa

Bruce Wayne, a milliárdos playboy két évvel ezelőtt tért vissza Gotham City-be, hogy saját félelmét felhasználva (kihasználva) köpenyes igazságosztóként tisztítsa meg városát a bűntől és a korrupciótól.
Batmant a legtöbben csupán drogos mendemondának tartják - a rendőrfőnök például nem hajlandó elismerni azt, hogy létezne olyasmi, hogy denevérember… ám ezzel nem mindenki van így. Az Arkham Origins története egyetlen éjszakát ölel fel Batman életéből: egy olyan Karácsony estét, amelyen Black Mask nyolc bérgyilkosnak ajánl pénzt a Denevérember fejéért.

És nem hinném, hogy ennél többet kellene elárulnom a történetről. Tudom, ennyit bármelyik prospektusból megtudhattok, viszont úgy gondolom, az Origins cselekménye, ha nem is kimagaslóan jó, de megérdemli azt a tiszteletet, hogy meghagyjam számára a mesélés jogát. Már csak azért is, mert a szövegírók és a szinkronszínészek - illetve a grafikusok is az átvezetőkkel - nagyszerű munkát végeztek, hitelesnek tűnnek szinte minden jelenetben. Egyértelműen a játék erősségének tekintem a történetet, amely sajnos nem egy konkrét képregénytörténet feldolgozása, de legalább tartalmaz olyan pillanatokat, amelyek a kis kockákból lehetnek ismerősek nekünk. Ez mindenféleképpen jó pont az Arkham City után, amelynek (ha még emlékeztek) a záró sorai… hogy is fogalmazzak… elütnek mindentől, ami Batman.

Szóval, a sztorival nem nyúltak mellé a WB Games-es srácok - még akkor sem, ha az első pár óra után így is gondolnád kedves olvasó:

Tudtad, hogy…

Christopher Nolan több modernkori Batman-történetet is felhasznált saját mozi-trilógiájának cselekményéhez? Például a *Batman: Kezdődik*-ben konkrét jelenetek is megelevenednek az 1987-es, azóta már klasszikusnak számító Frank Miller történetből, a *Year One*-ból. Ilyen a denevérraj segítségül hívása, de akár a záró képsorokat is megemlíthetném, amelyben Batman és Gordon között szinte szóról szóra ugyanaz a párbeszéd hangzik el, mint a képregényben.
A *Sötét Lovag* már Jeph Loeb 13 részes sorozatából, a *The Long Halloween*-ből (is) szemezget, a *Felemelkedés* pedig egyrészt a '93-as *Knightfall*, illetve a '99-es *No Man's Land*-ből építkezik.
Persze, ezek a sztorik csupán a fő irányvonalakat jelentik, amelyek mellett ezer más történetből merített még Nolan: és milyen jól tette, igaz?

1954 megjelent egy könyv, amelyben Fredric Wertham, pszichiáter azt állította, hogy a Batman-történetek pszichológiailag homoszexuális tartalmúak?
A *Seduction of the Innocent*-ben Wertham azt írja, hogy (ezek) a történetek Batman és Robin között egy kamasz és egy felnőtt közötti Ganümédész–Zeusz típusú szerelmi kapcsolatot sugallnak.
A tanulmánynak olyan hatása volt, hogy még évtizedekkel később sem merült feledésbe. A National Publications - hogy még a homoszexuális utalások látszatát is kerülje Batman történeteiben -, néhány év alatt a szokványos családmodellnek megfelelő denevércsaládot hozott létre a szereplő körül: Batwoman Batman, Bat-Girl pedig Robin női megfelelőjeként jelentek meg, akik gyengéd érzelmeket is tápláltak a főhősök iránt ebben az időben.

A képregényalkotók általános álláspontja szerint Batman nem homoszexuális és egyetértenek abban is, hogy mindez, értelmezés kérdése. Dennis O'Neil - aki 1986-tól 2000-ig volt a Batman történetek szerkesztője -, úgy nyilatkozott, hogy „ennek oka nem egyfajta konzervativizmusból következik, hanem csupán abból, hogy egy ilyen megközelítés túl heves, és nem kívánt reakciókat váltana ki."













tessék játszani tovább, hidd el, tetszeni fog, amit látsz -, a játékmenettel pedig nem is tudtak volna. Az Asylum berobbantotta a videojátékos köztudatba Batmant, a City még magasabb szintre emelte… az Origins pedig lógva hagyta őt: minden itt van, amit eddig láttunk - meg egy kicsivel több, meg egy kicsivel kevesebb is.

A Sötét Lovag visszatér

Nézzük szép sorjában, mivel lett több az Origins az előző részeknél. Tételesen felsorolva megemlíthető a *fast travel*, ami értelemszerűen a gyorsutazást teszi lehetővé a térképen, illetve a *Remote Claw*, amivel két pont közé lehet zsineget lőni - a használat mindkettő esetében korlátozva van természetesen… vagy nem is annyira természetesen. Van még nekünk olyanunk, hogy *Concussion Detonator*: ez amolyan zavaró gránát, valamint akad még egy *Shock Glove* is - ez utóbbi viszont naaagyon durva cucc. Esküszöm úgy gyakjuk az elleneket vele mintha beütnénk egy „God Mode" csítet... az összes új eszköz közül egyedül ennél ízlés kérdése az, hogy kellett-e a játékba: szerintem igen, mert élvezetesebb lett tőle a harc, másabb, ám ha azt nézzük, hogy elméletileg ez egy eredettörténet… na akkor már lehetnek aggályaink.

Mit érdemes még megemlíteni? Ó, hát persze, a játékmenetben történt változásokat, például a *nyomozós* szekvenciákat, vagy a *Most Wanted* mellékküldetéseket. Az előbbi tisztára olyan, mint egy CSI: Gotham: kellemes színfolt a játékmenetben… elsőre. Jó, valóban érdekes, ahogyan a nyomokat keressük meg „újrajátsszuk" a gyilkosságokat, de valljuk be őszintén, harmadik-negyedik alkalommal már nem annyira érdekfeszítő a dolog. A *Most Wanted* mellékszálak pedig nem igazi újdonságok: csupán annyi történt, hogy egy ilyen nevű gyűjtőlapra kerültek a megverhető bűnözők a főtörténet mellett.

És ezzel úgy nagyjából ki is merülnek az újdonságok. A város picivel nagyobb talán, mint a City-ben, de ezt nem lehet érezni, mivel szabadságban korlátozottabbak vagyunk. Enigma cuccai is új helyre kerültek, de a feladványok fikarcnyit sem változtak. A harcrendszer tökéletesebb lett, vannak új mozdulatok is, de azon felesleges lett volna változtatni – sajnos még az eszközölt módosítások is soknak bizonyultak, mivel előfordulnak olyan bugok, amelyekkel az előző részekben nem találkoztunk.

Senkiföldje

Mi jön ki ebből? Hát az, hogy az Origins próbál elmesélni egy eredettörténetet, miközben már olyan alapokkal rendelkezik, amelyek erre alkalmatlanná teszik.
Én őszinte leszek veletek: hiába teljesítettek jól a szinkronszínészek, hiába írták meg jól a párbeszédeket és dolgozták ki a cselekmény részleteit az írók, a kavalkádban elvész a drámaiság esszenciája. Az Arkham Asylum azért volt nagyszerű játék, mert ténylegesen is kevesebbet adott, viszont jól használta az elejtett mondatokat, az utalásokat és a messzi Gotham látképét. A City-ben viszont megkaptuk az arcunkba az egész(?) várost és vele együtt egy rakat karaktert is.
Ez persze nem baj: igen, megváltozott tőle a(z akkor már sorozattá nőtt) játék hangulata, más lett az egész, viszont, hogy az Origins-nek is ezt a vonalat kellett-e követnie… az már nem olyan biztos. Jó persze ebbe benne van az is, hogy mi mást tehettek volna két ilyen cím után a fejlesztők? Semmit.

Ez pontosan az a lehetetlen helyzet, amikor nem csinálhatnak mást, csak „jó iparos munkával csiszolnak még a jól bevált recepten". Ezt hibának felróni pedig szőrszálhasogatás szerintem. Nem is emiatt kapta a lenti - a mai világban sajnos már viszonylag alacsony jelzővel illethető - pontszámot az Origins. Hanem mert olyan dolgokban kevesebb a játék, amelyben pont, hogy nem kellene ilyen alapanyagok mellett. Megmászhatatlan épületek? Bugok a harcrendszerben? Még ha nem is számottevően, de gyengébb grafika? Miért? - kérdezem, de nem találok választ.

A silány multiplayer helyett ezeken kellett volna még dolgozni, illetve kitalálni azt, mivel lehetett volna úgy többet nyújtani, hogy az még passzoljon az eredettörténetes koncepcióhoz. Például megtömhették volna járókelőkkel az üres utcákat, akik csodálkoznak, megrémülnek, vagy felkiáltanak, amikor meglátják Batmant.
Az ilyen és ehhez hasonló interakcióktól Gotham életre kelt volna… mert abban a formában, ahogyan az Origins-ben láthatjuk a várost sajnos nulla motivációt nyújt a megmentésre, vagy arra, hogy beleéljük magunkat a Bruce Wayne-t is mozgató érzelmekbe.

Tanult kollégámat idézve: kihagyott ziccer az Origins, viszont még ennek ellenére is - bosszantóan - jó játék. Tartalom van benne, a történet izgalmas és akadnak benne szép számmal emlékezetes pillanatok is, viszont az újdonságok alig-alig adnak pluszt a szériához, a hiányosságok meg érthetetlenek, éppen az „előzményszoftverek" miatt. Ha nem lett volna az Arkham City most azt mondanám, rohanj megvenni, mert ezzel játszanod kell. De így… bosszantó, de mint Batman-rajongó és mint gamer… hát még így is megér egy sétát.

7/10

Kiadó: ***Warner Bros. Interactive Entertainment***
Fejlesztő: ***WB Games Montréal***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p,1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***
VIZUALITÁS 8 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 7

11 990.-

Dzsek



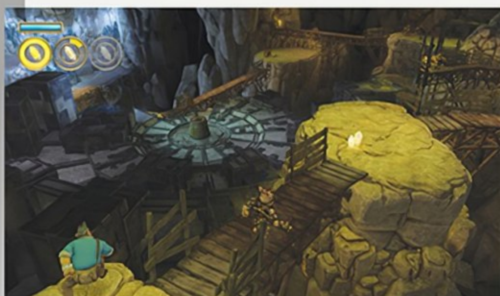
Hát ez tényleg szétesett

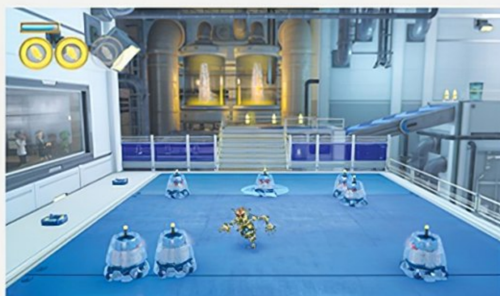
Azok, akik több generációkezdést éltek már át, tudják jól, hogy sosem a nyitókínálat nyújtja a legjobb játékokat. Ilyenkor még nincs annyira kitapasztalva a hardver, az igények, így a nyitócímek jó esetben is "korrekt" játékokat szülnek, annál jobbat csak a legritkább esetben. Persze olyan is akad, amikor a szoftver a korrekt szintet sem képes elérni. Sajnos pontosan ez a helyzet a Japan Studio PlayStation 4 exkluzív játékával, a ***Knack***-el. Ez a játék ugyanis a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető még közepesnek sem, így nyitókínálat ide vagy oda: a Knack nem méltó arra, hogy PlayStation 4 csomagunk részét képezze.

Miért haragszom én ennyire a Knackre? Azért, mert nagyon sokat vártam tőle. Nem, nem állítottam fel irreális elvárásokat, pontosan arra számítottam, amit Mark Cerny mondott a játékról: Crash Bandicoot és Katamari egy kis God of War beütéssel.
Persze akkor még nem tudhattam, hogy Cerny vagy hazudott, vagy már elfelejtette miért is voltak olyan jók ezek a játékok.
De ne szaladjunk ennyire előre, inkább nézzük, miről szól a Knack.

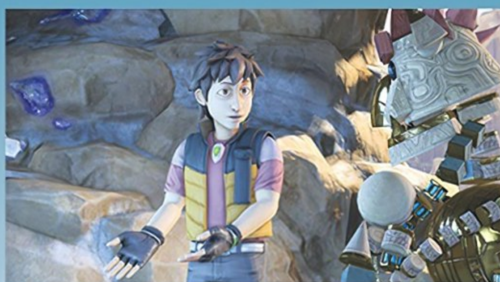
Az alap sztori még délelőtti rajzfilmnek is zavarba ejtően egyszerű és butuska lenne. A lényeg gyakorlatilag, hogy az emberek ellen vonuló goblinok új technológiához jutottak, és míg eddig csak dárdákkal és íjakkal támadtak minket, most már puskákkal és tankokkal érkeznek. A goblinok nem tudni, honnan tettek szert a technológiára, annyi azonban biztos, hogy az emberi fajnak drasztikusan csökkent ezzel az esélye a háború megnyerésére, így elő kell állniuk valamivel, különben leigázzák őket a manószerű lények. Itt jön a képbe Knack, Doktor Kliséstudós találmánya. A kis lény, aki a bolygón lévő különböző rejtélyes kövek manipulációjára képes, apró lopakodó egységtől kezdve egészen az óriásméretű fenevad között bármi lehet, így ő a tökéletes eszköz a goblinok elleni küzdelemben. Megmondom őszintén, nekem nagyon tetszett Knack karakterének alapötlete, a teljesen változó méretű/erejű karakter szinte teljesen ideálisnak tűnt a változatos játékmenethez. Éppen ezért olyan kiábrándító a Knack bukása.

A Knack játékmenetének olyan jól hangzik a receptje, hogy az ember szinte nem is tudja, hogy lehet elrontani. A pályákon haladva













magunkba olvaszthatjuk az apró köveket, amiket találunk, növelve ezzel a méretünket. Aktuális méretünktől függ az életünk és az ütésünk ereje is, így mondhatjuk, hogy Knack harci állapota elég széles skálán mozog. Köveket sokszor találunk, ám többnyire keveset, így mindig csak egy picit növekszik méretünk. A kicsi Knack gyorsabb és kecsesebb, ezáltal ügyességi részekre kifejezetten alkalmas, míg a nagy változat a legerősebb seregekkel is elbír.

Ez így leírva még működhetne is, ám a játék legnagyobb problémája, hogy rettenetesen önismétlő, ezáltal borzasztó hamar unalmassá válik. Én talán még egész életem során soha nem nyomtam meg ennyiszer egymás után a négyzetet. Az ugyanis a támadó gomb, és ezáltal gyakorlatilag az egyetlen nyomógomb, amit használnunk kell a játék jelentős részében. Persze Knack a környezetében lévő sárga kristályok begyűjtésével hatalmas szuperkombók behozására képes, ezek is egyetlen gombot, a kört használják. Így a játékmenet nagyja alatt repetitíven ütlegeljük a négyzetet, majd egyes szituációkban a kört is megnyomhatjuk (hozzá még egy másik gomb párosul, képességtől függően), és az kiirt mindent a környezetünkben. Ezzel a probléma csupán annyi, hogy a special attack túl ritka és túl erős lett, így használatakor nem úgy érezzük, hogy power up-ot használunk, sokkal inkább úgy, hogy külső segítséget kapunk.
Egy olyan játéknál pedig, mely amúgy a harcra összpontosít, ugyanakkor szinte teljesen mellőzi a kombókat, nagy probléma, hogy még a különleges támadásokat is sikerült elrontani. A támadások együgyűek és maguktól összefűződnek, épp ezért a játékos sajnos folyamatosan úgy érzi, alig van befolyása az eseményekre.
Amikor éppen nem az unalomba fulladó harcokkal kell szöszölni, helyette a nevetségesen könnyű, kihívás nélküli platformer részeket kell átvinni. A fejlesztők azt ígérték, hogy normal fokozaton egy közönségbarát, míg hardon egy old-school élmény vár min-ket nehézség terén. Ugyanakkor az old-school játékok nehezek, és nem csalók és frusztrálók voltak. A nehéz fokozat itt ugyanis annyi különbséget ad, hogy te könnyebben halsz meg, az ellenfelek nehezebben, amivel nem is lenne baj, de a játék egyszerű, egysíkú harcrendszere miatt nem lehet megoldani a nehezebb szituációkat más taktikával - gyakorlatilag nincsen másik taktika. Jobb időzítés, ezen múlik a nehezebb fokozat, ám a folyamatosan idegesítő, nehezen élvezhető játékmenet miatt nem sokat javul a dolog. Van itt egy offline kooperatív mód is, hozzá kell tenni, hogy javít a helyzeten, de nem létezik olyan jó fej haver, aki feledteti a Knack hibáit. Pedig tartalom van benne: rengeteg felfedezni való, és 8-10 órányi játékidő nagyszerűnek számít a műfajban, kár, hogy az embernek előbb fogy el a kedve mint a tennivalója.



A Knack egyébként audiovizuális szempontból egyben van ugyan, de közel sem nevezhető next-gen élménynek. A grafika egy korrekt PS3-as címnek is elmenne, az egyetlen next-gen aspektusa a játéknak, amelyet korábbi hardver nem bírt volna el, az Knack apró alkotóelemeinek mozgatása.
Ugyanis a kis lény tényleg apró építőkockákból áll, és azok tényleg egyenként mozognak vele, vagy hullanak szét, ha úgy alakul.
A szétesés a Studio Japan kedvenc vizuális eleme lehetett, ugyanis az ellenfelek páncélzata, valamint a környezeti elemek is épp oly részletgazdagon esnek szét, mint Knack (csak nyilván kevesebb darabból állnak).
Ez azonban nem menti meg a szoftver külsejét, az emberek közepesen, a környezeti elemek néha nagyon gagyin néznek ki, és bár a játék fix kameranézete igyekszik ezt leplezni, valójában rengeteg minden kidolgozatlan. Zenei szempontból korrekt, aranyos a játék, de azért nem hagy semmi maradandót. A szinkronokkal alapvetően nem lenne baj, ugyanakkor Knack karakterével van némi kivetnivalóm.
Eleve teljesen érthetetlen számomra, hogy a kis aranyos lény miért kapott egyáltalán hangot, miért kell beszélnie, mert teljesen kikerülhető lett volna. Az azonban végképp nevetséges, hogy egy brutálisan mély hangot kapott. Persze, a nagy Knack-hez illik, de amikor a kicsi, aranyos, platformok közt bujkáló jószág szólal meg négerpornós hangon, előtörik belőlem a röhögés.



Minden előzetes ígéret ellenére sajnos azt kell mondjam: a Knack se nem Crash, se nem Katamari vagy God of War. Crash Bandicoot olyan összetett, változatos élvezetes ügyességi részeket kínált, melyekről az összerakható hős csak álmodhat. A Katamari gondolkodtató logikai feladványai, és színes, egyedi, magával ragadó világa szintén túlmutat mindazon, amit Knack tud. De ami a legtávolabb esik tőle, az a God of War, és nem stílusa miatt: Kratos játékait nem csak az epikus ma-gaslatok, a gyönyörű látvány, a brutalitás vagy a mitológiai körítés tette naggyá.
A GoW játékok azért működtek olyan jól, mert változatos, teljesen személyünkre szabható kombórendszerrel bírtak, amit úgy alkalmaztunk, ahogy akartunk.

Megszámlálhatatlan variációnk volt, és ez az, amiben a Knack sajnos menthetetlenül felsül: egyszerű, buta, érdektelen harcrendszert kapott, ami hosszútávon inkább fárasztja az embert, mintsem szórakoztatja.

Mégis, a Knack nem teljesen elvetélt szoftver: korrekt tartalommal bír, ráadásul ketten is lehet játszani, így azok a családok, melyek PlayStation 4-el gazdagodnak idén, ellehetnek a szoftverrel, amennyiben képesek neki megbocsátani ötlettelen és félkész játékmenetét, és monoton mivoltát.

? *Tudtad, hogy itt tudhatod meg, ki írta az adott cikket?*

4/10

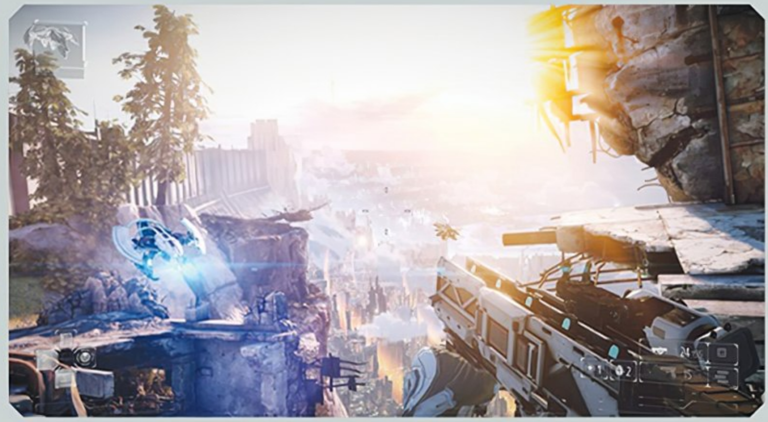
Kiadó: ***Sony Computer Entertainment*** Fejlesztő: ***Studio Japan***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***1080p*** Hang: ***DTS***

VIZUALITÁS 4 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 4
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 3

17 990.-

rolmanus





KILLZONE™ SHADOW FALL

A PlayStation gépek egyik nagy zászlóvivőjeként, a Killzone szériának értelemszerűen tiszteletét kelett tennie a negyedik nagygép nyitókínálatában. Ebből kiindulva én meglehetősen aggasztónak tartottam a ***Killzone: Shadow Fall*** érkezését, számozás és a széria védjegyeként szolgáló atmoszféra nélkül féltem, hogy csupán egy techdemó szerepét veszi magára a Guerilla Games legújabb gyermeke.



Szerencsére a helyzet nem ez, bár a Killzone: Shadow Fall egyértelműen nem a széria legerősebb epizódja, egy kellemes FPS játék, meglepően változatos egyszemélyes kampánnyal és korrekt multiplayerrel.

A KAMPÁNY

A Killzone: Shadow Fall nem váltja meg a szériát eget rengető történettel, ami relatíve kiszámítható is, azt a határvonalat azonban soha nem lépi át, hogy gyengének lehessen nevezni. Főszereplőnk Lucas Kellan, akinek már kisgyerekként a bőrébe bújhatunk, és szemtanúi lehetünk gyerekkora legnagyobb tragédiájának, ami arra ösztönzi, hogy katonai pályára lépjen, hogy így egész életét a Helghastok elleni harcnak áldozhassa. Mentora és vezetője Thomas Sinclair a Vectan Security Agency vezetője, aki gyermekkorától kezdve apaként szolgált Lucasnak.

A sztori tele van klisékkel és kiszámítható fordulatokkal, de azért még mindig magasan a Call of Duty-k által diktált történeti színvonal felett teljesít. Az egyszemélyes játék egyébként váratlanul összeszedett lett. Bár kifejezetten lassan indul, és ezzel eltántoríthat néhányakat, a Shadow Fall valójában fokozatosan egyre jobb lesz, ráadásul mivel folyamatosan újabbnál újabb változatos helyszínekre visz minket, mindvégig izgalmas marad. Mindemellett a sztori a műfajban igen hosszúnak számít 7-8 órás játékidejével, ám szerencsére nem fogy el a szufla időközben, és végig érdekfeszítő marad: ezzel együtt az utolsó órákban az már érezhető, hogy ha ötletekre volt is idő, megvalósításra már kevésbé.
A Killzone: Shadow Fall akár-milyen izgalmas és változatos történetet tudhat magáénak, kiszámíthatósága és sok szempontból befejezetlensége mutat-ja, hogy gyakorlatilag egy ürügyjáték a PlayStation 4-nek, még akkor is, ha a legjobb fajtából.
Persze senkinek nem akarom kedvét szegni: a szőrszálhasogatás beszél belőlem, ha évek múlva olyan valaki fog játszani az új Killzone-al, akinek fogalma nincs, hogy ez nyitócím volt, nem fog feltűnni neki, ugyanakkor valószínűleg addigra jobb játékok is lesznek a gépen.

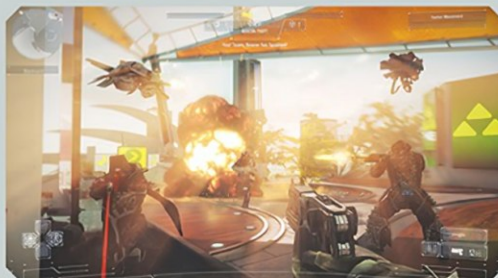


Ami már neki is fel fog tűnni, az az, hogy az új generáció egyvalamin nem fejlesztett: a számítógép intelligenciáján.
A gép ugyanis sajnos rettenetesen buta lett, helyenként irreálisan viselkedik és cselekszik, és a helyzet nehezebb fokozaton sem sokkal jobb, ott ugyanis inkább úgy érezzük, egy irreális pontossággal célzó félkegyelművel van dolgunk.

Fontos megjegyezni, hogy a Killzone: Shadow Fall már nem egy háború ideje alatt játszódik, így bár természetesen shooter játékról beszélünk, nem csatatéren zajlik az akció. Mi magunk a Shadow Marshal program részét képezzük, alapvetően sokkal inkább érezzük magunkat lopakodó kommandónak, mint harci gépezetnek, ellentétben a korábbi epizódokkal. Éppen ezért a dinamika is gyorsabb lett: a Shadow Fall-ban könnyebben mozogsz, nagyobbat ugrassz, és sokkal-sokkal kecsesebb vagy. Nem csak emberünkben van több, mint eddig: az egész játékmenet nagyobb változatosságot kínál.

A szoftver ugyanis éppen csak annyira lineáris, amennyire kell, rengeteg alkalommal találkozunk nyitott pályákkal, ahol különböző kötelező és másodlagos feladatok várnak minket - ezek kivitelezésének sorrendjét, módját teljesen ránk bízza a játék.
Ahogy azt is, hogy lopakodva, becserkészve akarjuk leszedni ellenfeleinket, vagy tömegmészárlásba kezdünk, mert a borítóra mégis csak az van írva, hogy Killzone.
Éppen ezért a pályák is úgy lettek kialakítva, hogy többféle játékstílussal is kompatibilisek legyenek. A taktikus, lopakodós játékmenet véleményem szerint felsőbbrendű a háborúsnál, ugyanakkor egyértelműen megvan a hátulütője - gyakran érzi magát az ember magányosnak, elvégre küldetéseid nagy részét egyedül kell majd elvégezned.











A KEZELÉS

Bár azt gondolná az ember, hogy nincs sok, amit mondani lehetne egy Killzone szoftver játékmenetéről, valójában épp ellenkezőleg, rengeteg újdonság van. A D-Padot négyféle dologra alkalmazhatjuk: élettöltő adrenalinpakkot adhatunk be magunknak - ettől a képernyő elkékül és rövid időre bullet-timeba vált -, alkalmazhatjuk a szonár radart - ameddig nyomva tartjuk a gombot, addig pásztázza a terepet, ám ha túl sokáig nyomjuk, a hang felkelti az ellenfél figyelmét - , valamint a fegyverek alternatív tüzelési módszerét és a feladatok listáját is ezen gombok segítségével hozhatjuk elő.
A D-Pad használata kényelmes és kézre álló, ennyi funkcióval általában meg is elégszik egy átlagos FPS játék, ugyanakkor a Killzone nem áll meg ennyinél.
Társként kaptunk ugyanis egy OWL nevű repülő robotegységet, mely folyamatosan követ minket, és szükség esetén segít nekünk. Őt szintén négyféle dologra használhatjuk, és az ő funkciójának kiválasztásához a DualShock 4 touchpadját kell alkalmazni, ami ugyan elsőre idétlennek hangozhat, valójában kézre áll és váratlanul kényelmes. Amennyiben felfele suhintunk az érintőfelületen, a robotot támadó üzemmódba helyezzük, így amennyiben az L1 gomb segítségével kijelölünk egy ellenfelet, a kis repülő jószág egyből nekiront és tüzelni kezd rá.

Az OWL egy ellenféllel még elbánik, ám kettő-három már mindenképpen vesztét okozza. Ha jobbra húzzuk az ujjunkat a touchpadon, a kötél funkciót alkalmazhatjuk: ilyenkor robotunk stabil helyzetben marad, és a kijelölt célponthoz kilő egy kötelet, melyen mi lecsúszhatunk. Nagyon kényelmes, hasznos funkció. Ha lefele húzzuk ujjunkat, a pajzsot kapcsolhatjuk be: ilyenkor az L1 gombbal a robot fejünk fölé repül és egy lézerpajzsot ereszt le elénk, amit fedezékként használhatunk, ám csak ideiglenesen.
Végül, ha balra tapizunk, a robot kábítóüzemmódba kapcsol, amikor is a kijelölt területen egy 2-3 méter hatósugarú robbanást bocsát ki magából, mely mindenkit ideiglenesen elbágyaszt.
Az ellenfelek hamar magukhoz térnek, így utóbbi funkció csak egyik fedezékből a másikba szaladáshoz, vagy egy gyors gránát eldobásához ajánlott.



A kis robot nagyon hasznos segítőtárs, és a legnagyobb bajból is kihúz.
Ráadásul, ha az ellenfél ledarálja szegényt, vagy lemerül, akkor is hamar visszajön: egy kábé 20-30 másodperces töltési folyamat után. Ráadásul a kis robot nem csak akkor segít, ha jól áll a szénánk: amennyiben hirtelen kapnak szét ellenfeleink, és nem jut időnk életünk feltöltésére, az OWL segítségünkre siet a földön fekve, és meglévő adrenalincsomagjaink egyikét felhasználja rajtunk.
És ez még nem minden: a riasztórendszerek, számítógépek és egyéb elektronikák feltörésében szintén segítségünkre van.

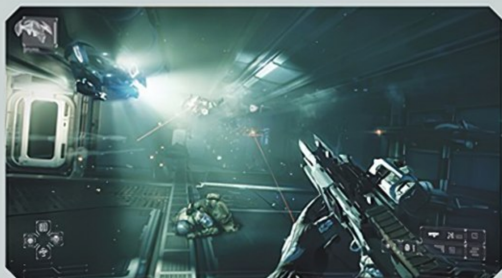
A kezelés és funkciók jól működnek, de nem tökéletesen. Igen gyakran fordul elő, hogy miközben az analóg kart toljuk egy irányba, ujjunkkal véletlenül a tapipadhoz érve átállítjuk az OWL funkcióját.

Nem ritka továbbá az sem, hogy az ellenfeleket egyből kivégző késelő mozdulat helyett az R3-al inkább puskánkkal ütlegeljük őket: az irányítás kellőképp érzékeny és figyelmes, de gyakran úgy érezni, hogy a kezelést agyonterhelték a funkciók, melyekkel a Shadow Fall egyáltalán nem spórolt.

A MULTI

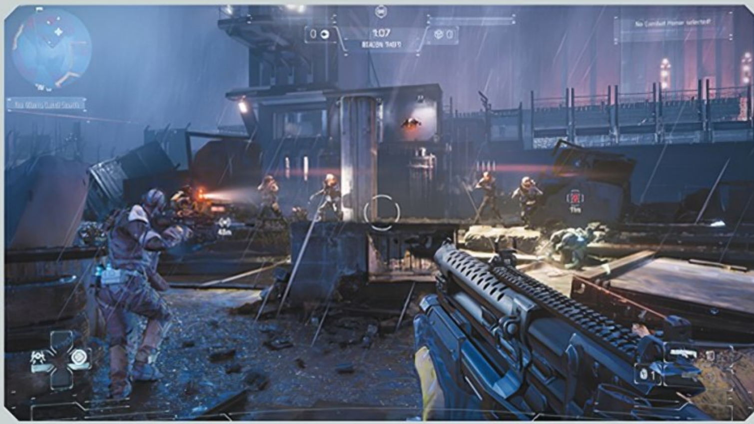
A Killzone: Shadow Fall legerősebb eleme ugyanakkor nem más, mint az online multiplayer. Mielőtt belevetnéd magad az online közösség teljes leészárlásába, gyakorolhatsz és tanulhatsz a botok elleni offline multiplayerben is, de az igazi élvezet persze akkor jön, ha felmész a netre.















Ahogy azt a Killzone rajongók megszokhatták, a módok nagy része a Helghast és ISA tábort ereszti egymás ellen: legtöbb időt a Team Deathmatch-be öltem, de a szokásos multis módok mind elérhetők, Killzone-os változatban: Capture and Hold, Search and Destroy, satöbbi. Kezdetben tíz térkép érhető el, ám a Guerilla szerint nemsokára újabbak érkeznek, ráadásul ingyenesek. Emellett a játékosoknak lehetőségük van saját térképbeállításokat konfigurálni a Warzones nevű módban, ezeket pedig feltölthetjük a Killzone.Community-re. A multiplayer kasztok egyébként a kezdettől elérhetők: a Scout, Assault és Assist is és mindháromnak különböző fegyvervariációkat használó változata van.

A kasztok és fegyvereik ugyan egyből meg vannak nyitva, a hozzájuk tartozó extrákért már tenni kell, ehhez pedig a játék által felállított challenge-eket kell teljesíteni, amikből rengeteg van.

Ugyan a szoftver csak 33 trófeát nyújt, az online mód kihívásaiból rengeteg van, így akik az ilyen elismervények megnyitását élvezik, bőven találnak majd kihívást a Shadow Fall online csataterén.

A többjátékos módban is helyet kapott a single player kampány segítő-robotja, az OWL, amelyet az egyes kasztok harcosai idézhetnek maguk mellé védelmezőnek, így testközelből is megtapasztalhatjuk, milyen érzés, ha a kis robot a másik oldalon áll. Emellett az online mód külön kasztokra osztja szét a single módban egyedül használható képességeket, így ha szétszórva is, de minden megtalálható, ami ott: használhatunk radart, idézhetünk pajzsot: a lényeg, hogy együtt dolgozzunk.

Ezen képességek bevezetése abszolút jót tett az online módnak, ami most már sokkal inkább igényli a csapatmunkát, mint eddig bármikor. Csapatunk scout-ja a radar segítségével feltérképezi a terepet és kijelöli az ellenfeleket, az assault pajzsot idéz a megfelelő helyre, az assist pedig brutális tűzerejével a pajzs védelme mögül kezdi el szórni az áldást. Nem váltja meg a játékmenetet teljesen, mivel az emberek nagy része úgyis teljesen ignorálni fogja ezeket a remek lehetőségeket, ám azok a csapatok, akik képesek lesznek ezeket együtt, megfelelően használni, komoly, nehéz ellenfélnek bizonyulnak majd.










CSINI VAGYOK, Ó DE CSINI

Mint next-gen nyitócím, nem csoda, hogy a Killzone:Shadow Fall nagyon-nagyon jól néz ki. Éppen ezért vagyok vele szigorú az értékelésben, mivel bár jól néz ki, ennél azért több is rejlik a gép erejében, elvégre a multiplatform Battlefield 4 például sokkal jobban néz ki a gépen, pedig az exkluzívaknak illene kihozni a gépben rejlő maximumot.

Az összkép gyönyörű, az arcok is élethűek, de amint megszólal valaki, láthatjuk, hogy a mimika még mindig elég gagyi, teljesen hiteltelen, élettelen tekintetek néznek ránk vissza. Persze ha visszaemlékszünk, a PlayStation 3 kezdeti címei (elég csak az első Resistance-ra gondolni) sem nyújtottak olyan látványt, mint a később érkező exkluzívak, így nyugodtan mondhatjuk: lesz ez ennél még sokkal jobb is.
Sok kritika érte az új Killzone modern jellegű atmoszféráját, mely drasztikusan eltér a sorozat korábbi epizódjaiból megismert mocskos csataterekétől. Bár én korábban védtem az új megjelenést, hozzá kell tennem: játék közben már értem, miről beszéltek.
A Shadow Fall nagyon csinosan néz ki, ez egyértelmű, sajnos néhány helyszínen valóban zavaróan sterilnek hat a környezet, a már-már idillien szép, hipermodern városokról már nem is beszélve. Az animációk szintén látványosak, de csak igen ritkán élethűek, így a Killzone: Shadow Fall látványvilágáról nyugodtan el lehet mondani, hogy szép-szép, de valamiért mégis szúrja az ember szemét. Persze ez is csak egyes elemeire igaz, amikor ugyanis lenézel a hegy tetejéről és látod a tájat, a sziklákat, ahogy mossa őket a víz, már egyből tudod, hogy a következő generációban vagy.

Szintén kevés kivetnivaló van a hangokban, a brutálisan eltalált effektek és a remek szinkronhangokat olyan kőkemény soundtrack kíséri, hogy egyes jeleneteknél szinte beleborzongtam. Kis apró kedvesség, hogy a pályákon felszedhető audionaplókat a kontroller beépített hangszórója játssza le, így sokkal inkább átérezzük, hogy egy talált felvételt hallunk. Egyetlen probléma ezzel, hogy az audiologokat nem lehet elnyomni, így a tévét hiába halkítom le, ha mondjuk éppen hallgatok valamit játék közben - a kontroller ordítani fog mindaddig, amíg ki nem kapcsolom / le nem halkítom a hangszóróját.

SUB-NEXT-GEN

A Killzone: Shadow Fall játéknak jó, nyitócímnek pedig egyenesen remek ugyanakkor utóbbi mutatja, hogy ilyen elvárásokkal érdemes elé leülni. A grafika nagyon jó, de érezhetően steril és apró bugokkal rendelkezik. A történet korrekt és változatos, ugyanakkor gyakran érezhető benne, hogy mondvacsinált, és egyes helyeken kidolgozatlan és befejezetlen.
Mindazonáltal a szoftver rendelkezik egy olyan nagyszerű multiplayer móddal, amibe nehéz, és fölösleges is belekötni, ezáltal pedig máris hoz a Sony nyitókínálatába egy erős, tartalmas lövöldét, ami nemcsak, hogy hosszú időre kötheti le a játékosokat, mutatja, miben is akar többet adni a PlayStation 4 elődjénél, és azt is, hogy ezt remekül csinálja. Szigorúan bántam a Shadow Fall-al, ami kicsit árnyaltabbá teheti szavaimat, ugyanakkor nem akarom letagadni azt, ami nyilvánvaló: ez egy nagyszerű, élvezetes játék, amit bátran ajánlható bárkinek a frissen vásárolt PlayStation 4 mellé.

? ***Tudtad, hogy*** *különválasztjuk az offline és online multiplayer lehetőségeit?*



8/10

Kiadó: ***Sony Computer Entertainment*** Fejlesztő: ***Guerilla Games***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-24 fő***
Felbontás: ***1080p*** Hang: ***DTS***

VIZUALITÁS 9 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

17 990.-

rolmanus





NEED FOR SPEED RIVALS

A Need for Speed-sorozat karrierje éppoly kanyargós utat járt be az első epizód megjelenése óta, mint amilyen kacskaringós aszfaltcsíkokon vezette végig autócsodáit immáron közel húsz esztendő alatt a patinás verseny-franchise. Talán nem túlzás róla kétségek nélkül úgy tartani, hogy a világ legismertebb autóstémájú szériájává nőtte ki magát az Electronic Arts égisze alatt újabb és újabb formákat magára öltő sorozat. A stúdiók mesterszakács módjára kevergették-kavargatták a különböző hozzávalókat, hogy minél ízletesebb menü kerüljön terítékre, ám a tömérdek kísérletezgetés ára sokszor csaknem ehetetlen végtermék volt. Nem egyszer temettük el, szórtunk rá földet vastagon, de az „enefes" főnix madár módjára támadt fel mindannyiszor hamvaiból és köszöni szépen, ismét remekül érzi magát, pedig nem könnyű a dolga, ugyanis a Carbon után a frissen debütált ***Rivals*** volt a soros, hogy átvezesse a játékosokat egy új konzolgeneráció kapuján.

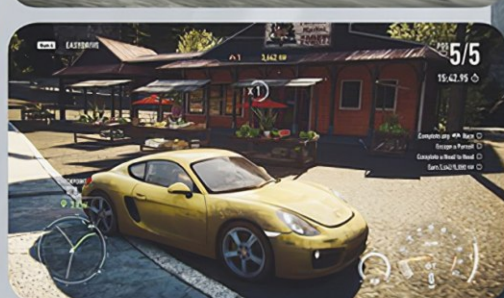


Az EA ezúttal nem biztonsági focira törekedett, hiszen több ponton bátor kézzel nyúlt hozzá az elmúlt évek bevett formuláihoz. Az egyik markáns változás a fejlesztőgárda leváltása volt. A Criterion Games ezúttal csak besegített (a Black Box bele sem szagolt) a Rivals tető alá hozásába, a munka oroszlánrészét ezért a frissen átszervezett, főként svéd illetőségű Ghost Games (korábban EA Gothenburg) végezte el. Bennem is csak a végeredmény kézhezvételekor oszlott el minden, „idegenkezűséggel" kapcsolatosan felmerült aggodalom és a kezdeti szkepticizmus hamar átcsapott bizakodásba, majd végül enyhébb lefolyású rajongásba.
Évről évre igényeljük a megújulást, ugyanakkor ragaszkodunk is a Need for Speed lemásolhatatlan esszenciájához, így az EA-nek ezen kívánalmak szem előtt tartásával kellett a Rivals fejlesztéseibe invesztálnia soron következő újítási szándékait. A legfrissebb koncepciójukban egy fiktív körzet, a tengerpart mentén elterülő Redview County határain belül ereszthetjük szabadjára a motorháztető alatt dübörgő lóerők százait.
A szabadon bejárható, vadregényes vidék nagyjából 160 kilométernyi útszakaszt pakol az autóink alá, így a lemodellezett terület érezhetően nagyobb helyet biztosít a szélvészkedéshez, mint a tavalyi Most Wanted újragondolása. A karrier teljesítését mind a törvény, mind az illegális versenyzők oldaláról megközelíthetjük, vagyis tetszés szerint lehetünk üldözők, vagy éppen pánikittas üldözöttek. A progresszió során bármikor válthatunk a rendőrség és a rosszfiúk állása között, nem vagyunk egyikre sem lekorlátozva. A rend éber fenntartóinak járgányaiba ülve a „patrol", „enforcer" és „undercover" típusú szolgálati tevékenységek végezhetők, melyek lényegében vagy így, vagy úgy, de epikus méreteket öltő hajszák véget nem érő láncolataiba torkollnak rendszerint.

Az upgrade-elhető Pursuit Tech bigyókkal (EMP, shockwave, roadblock, spike strip, turbo…) helyzeti előnyre tehetünk szert - vagy éppen károkat a másik verdájában -, ám ezek tárházát a kampány előrehaladásával tudjuk csak teljessé, fejlesztéseikkel hatékonyabbá tenni. Amennyiben sikerrel teljesítjük a kiszabott feladatokat, szinteket lépve nyithatunk meg újabb lehetőségeket. A Rivals-ban a kockázatvállalás új szintre emeli az izgalom fogalmát, hiszen a magasabb pontszámokért rizikót vállalhatunk, viszont ha elhibázzuk, üres marokkal távozunk a rendőrség karmai közül, ugrik valamennyi összeversenyzett speed pointunk az adott etapban. Immáron az alattunk terpeszkedő vassal is finoman kell bánni, mert azok kifejezetten sérülékenyek és pár komolyabb fizikai behatást követően könyörtelenül feladják keserves küzdelmeiket.
Szerencsére az útszéli töltőállomásokon átsuhanva azonnali szerviztámogatást élvezhetünk, mellyel a csaknem fémforgáccsá rongyolt autónkat varázsolhatjuk egy szempillanás alatt vadonatújjá. Ha a „critical damage" üzenet elhangzik, javasolt a járgány instant renoválása, máskülönben halálra













nyüstölt ócskavassal vehetünk búcsút az aktuális szessziótól. Mivel a Rivals a korábbi NFS részek legjobb elemeinek összegyúrásából építkezik, megtalálhatók benne olyan visszatérő opciók, mint a kocsik vizuális díszítgetése, a Criterion-féle Hot Pursuit számára fejlesztett AutoLog (barátlistán lévő játékosok dinamikus ranglistája) renovált verziója, vagy éppen ide sorolható még a Burnoutokból kölcsönzött „vezess veszélyesen" díjazási szisztéma is.

Bár rengeteg klasszikus momentum tobzódik halomra a Rivals-ban azért üdítő újdonság is került az olvasztótégelybe, melyek sorában a közösségi játékélményt fokozó AllDrive rendszer említendő kiemelt helyen.
Más fejlesztőhöz hasonlatosan az EA szintén megpróbálkozik a szingli és a multi között húzódó éles határvonal eltörlésével, illetve megkísérli zökkenőmentesen összemosni a két módozatot egyetlen izgalmas kavalkáddá. Nos, a terv valós formát öltött, így belépve a játékba bárhol belefuthatunk a netről „hozzánk csapódó" játékosokba (hacsak a menüből le nem korlátozzuk jelenlétüket), tehát már nem kizárólag gépi kormányzású autók száguldoznak Redview County kanyargós aszfaltvonalain, hanem hús-vér cimboráink társaságában falhatjuk a veszélyes mérföldeket. Igaz, hogy cserébe a játék nem kapott klasszikus Pause funkciót, ám ez könnyen megoldható egy elegáns kilépővel. Ellenben elfelejthetjük a lobby-zást, és nincs többé csatlakozásra várakozás, a rendszer abszolút dinamikusan kezeli a szóló, valamint a többszereplős módozat összefésülését.
A játék számára megálmodott térség telistele van adrenalin-termelést elősegítő pályaelemekkel, ugratókkal, radaron meg nem jelölt rövidítésekkel, szerpentines szakaszokkal, melyeket hol eső áztat, hol hegyvidéki hó fed be vékonyan, hol pedig sivatagi homok terül fátyolban szét rajtuk.
Mindezek mellet ráadásként dinamikus napszakváltakozások díszítik a vidéki táj panorámáját. Időnként a lemenő nap aranysárga fénye, időnként a szikrázó nappali fényesség, vagy éppen esti félhomály festi meg jellemző színvilággal a tájat. A grafika kurrens generációs konzolokon kopottas hatást kelt, PS4-es, Xbox One-os társaihoz képest kopárabb növényvilággal és fakóbb képi ábrázolással, mely utóbbi vélhetően stílusvonal, míg a sivárabb flóra nyilván hardveres korlátok eredménye.

A next-genes verziók grafikája azért jóval combosabb, de lényegében ugyanazt a tartalmat vonultatják fel, mint a PS3-as, illetve Xbox 360-as kivetüléseik. Érdemes pár szó erejéig kitérni a Ferrari visszatérésére, hiszen az olasz istálló ágaskodó paripái tizenegy esztendő után sprintelnek vissza a sorozatba. Arra a kérdésre, hogy milyen lett a fentebb vázolt összetevőkből legyártott Need for Speed Rivals, a válasz ezúttal kicsit sem egyszerű. Sajnos nem üti sem a tavalyi Most Wantedet, sem a Hot Pursuitot, mégis szorosan a nyomdokaikban halad a szellemi elődöknek. Próbálok eltekinteni a többször tapasztalt totális lefagyásoktól és grafikai bugok halmazától, hogy korrekt képet rajzolhassak róla. Nem kapott markáns egyéniséget a játék, nincs magával ragadó atmoszférája, se műfajbéli vetélytársak legjobbjaival vetekedő látványvilága, de még csak ellenállhatatlan vonzerővel se ruházták fel készítői. Mégis…, valami leírhatatlan érzéssel ajándékoz meg minden árkádos beállítottságú játékost, mert tudja jól, hogy hol kell adni pluszt…, ahol a teremtők szűkmarkúbban bántak az értékes tartalom megvalósításakor.

A vezetési élmény mocskosul be lett lőve, a kocsik irányíthatósága iskolapéldaként állhatna a játéktermi stílusú alkotások előtt. A Rivals-t epikus üldözési jelenetei teszik igazán feledhetetlenné, amihez újfent frenetikus zenei kollekciót válogattak össze az audio-szekcióért felelős fejlesztők és nem csak, hogy kiváló electro / hip-hop muzsikák csendülnek fel sorban, hanem azok ráadásul kiválóan is szólnak. Az AllDrive közösségi-szisztéma, az új pontozási rendszer és a sandbox megközelítés kellően komplexé (szerintem egyébként nehézzé is) teszi a játékot, ezért kell majd némi idő, amíg teljesen átlátjuk a dolgokat, de onnantól tömény élvezet zúdulhat ránk minden mennyiségben.

Kiemelkedni a sorból franchise-on belül nem fog a Rivals sem, viszont szerencsésen elkerülte azt az éktelen lebőgést, amit az Undercover produkált évekkel ezelőtt.

Ajánlott vétel minden Most Wanted, Hot Pursuit, és / vagy Burnout kedvelőnek, hiszen a Rivals a felsorolt ászok légyottjából született világra, örökölve azok legjobbnak vélt tulajdonságait.
Nagy kár tehát, hogy kicsit szürke, kissé avíttas, hangyányit „semmilyen" végül az összkép. Egy újabb jól sikerül Need for Speed címnek egyébként abszolút megteszi, annál többre azonban nem illik tartani.
Ha nem sajnálod azt a cirka plusz hat-hétezret kiadni a next-gen verzióra, akkor feltétlenül az új gépek valamelyikére szerezd be (feltéve persze, ha a gép is ott pihen – ne pihenjen, pörögjön, gyerekek - már a TV-d alatt), mert azok érnek is vizuális tartalomban annyival többet.

?**Tudtad, hogy** *a letesztelt játékokat partnerünknél, a Console Cornernél az alábbi áron megvásárolhatod?*

8/10

Kiadó: ***Electronic Arts*** Fejlesztő: ***Ghost Games/Criterion Games***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-6 fő***
Felbontás: ***720p*** Hang: ***DD 5.1***

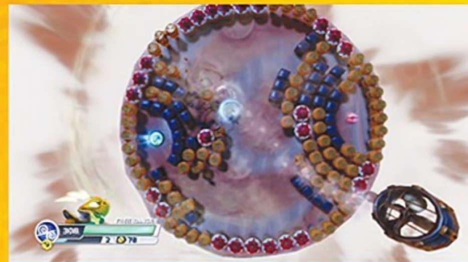
VIZUALITÁS 8 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 9

10 990.-

FutuRetrO









Alig néhány hónapja, hogy a Disney Infinity nyomán megismerhettem a figuragyűjtögetős rendszert konzolokon, és habár maga a koncepció tulajdonképpen nagyon is elnyerte a tetszésemet, mindössze a stuff gyermeteg mivolta, illetve enyhén kommerszebb technikai kivitele hagyott kívánni valót maga után.

A Skylanders ellenben merőben más képet mutat, saját kis univerzumába kalauzolva a klasszikus akció platformer stílusával és eredeti karaktereivel rögtön belopta magát a szívembe. A ***Swap Force*** közvetlenül a Giants alcímű Skylander-széria folytatása.



Az „óriások” 10.000 éve az első Skylanderek voltak, akik az Arkeyanok elleni harc után száműzetésre ítéltettek. A történetben a világ főgonosza „Kaos” úr visszatért, és az Arkeyanok erejét használva fenyegette a világot, míg el nem nyerte természetesen méltó büntetését… A portálmesterek ezúttal újra visszatérnek a Swap Force-ban, a „Felhőtörés” nevű szigetecskére kalauzolva bennünket, egy misztikus vulkán helyszínére, mely minden 100 évben kitör, és úgymond mágiát ont magából.
Egy epikus csata során a Skylanderek egy csapatát a vulkán darabokra szaggatta, és a Földre lettek száműzve, ám a vulkán egy különleges képességgel, egy erővel is felruházta őket, képessé váltak testet cserélni, pontosabban viccesen mondva csupán „féltestet”. Így jött létre a Swap Force, ahogy ma ismerjük őket, és szükség is lesz rájuk, hiszen mindeközben Kaos újra visszatért egy vadiúj gonosz tervvel, úgyhogy irány a „Felhőtörés” sziget.

A történethez igazodva a figurák immáron szét is szedhetőek, majd – akár kombinálva - újra össze is rakhatóak mágnes-illesztők segítségével.

Az USB porttal rendelkező világító platformot mindössze hozzácsatlakoztatjuk konzolunkhoz, és a ráállított Skylanderek chipjéből a gép már könnyedén kiolvassa az adatokat, felismeri melyik, és milyen tulajdonságú karakterrel van épp dolgunk, hogy aztán a képernyőre varázsolhassa nekünk, melyet bármikor játék közben is tetszőlegesen leválthatunk. Figuragyűjtögetés ezerrel, nem olcsó mulatság.

A játék varázsát számomra leginkább a stílus és az eredeti karakterek egyvelege nyújtotta. Minden kis gonosz törpének, szörnyecskének külön neve és tulajdonsága van, számos szereplővel találkozhatunk, és minden fontosabb figura jellegzetes karakterrel bír.
Ott van a kissé együgyű Flynn, akiben egyfelől ott rejtőzik egy hatalmas hős, másfelől a széria egyik legkomikusabb jelensége. Kissé tesze-tosza cselekedeteit csak muris magabiztossága múlja felül, mely főleg akkor mutat érdekes eredményt, mikor a vonzó Tesla közelébe kerül, aki a szigetre kalauzolja Flynnt, majd egy támadás során a vulkánba, hogy elmeneküljenek ellenségeiktől.

A színes szagos akció platformer engem leginkább olyan PS2-es (és egyben már PS3-as) klasszikusokra emlékeztetett, mint akár a jó öreg Ratchet-széria.
Folyamatosan ugrabugrálni és csépelni, gyűjtögetni, közben varázslatos helyszíneket felfedezni és bejárni, és az újabb karaktereket














sorra megismerni. A 17 pálya mindegyike tele van élettel, és egyikre sem fogható, hogy monoton vagy ötlettelen, így a kezdeti platformer hangulat a játék végéig elkísér bennünket, miközben a játékmenet is sorra vonultat fel különböző ötletes megoldásokat. Ráadásként a pályákon a speciális küldetéseket csak az adott osztályba tartozó Skylander teljesítheti.

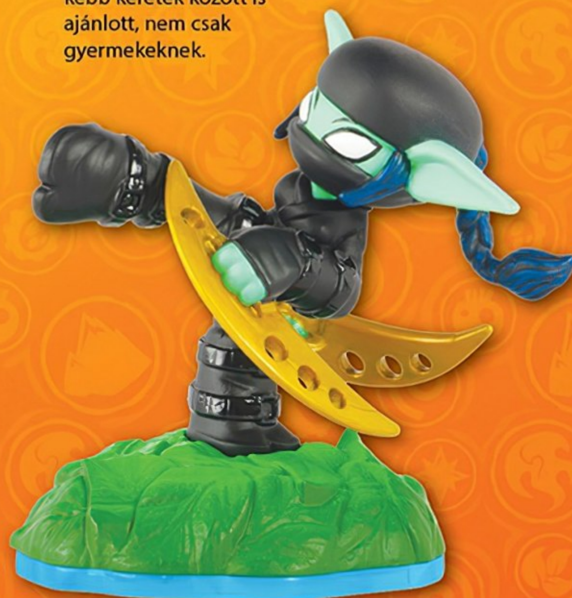
A 8 féle osztályt a négy elem, mint a tűz, föld, víz, levegő, valamint 4 további képezi, a mágia, a technika, az élet, valamint az ún. „élőholt".

Értelemszerűen ezek mindegyikéhez érdemes beszerezni legalább egy-egy figurát, jó üzlet. Viszont ne felejtsük, hogy legalább lehet őket kombinálni, ami rengeteg variációt hoz létre.

Az alapcsomag karakterei a kalóz Wash Buckler (Víz elem), aki kardjával csapkod, és pisztolyával buborékokat lövell, alsóteste csápjaival pedig szintén csapkod, tintát spriccel, és képes gurulni. Blast Zone (Tűz elem) egy páncélos Skylander, aki felsőtestével bombát hajít és tüzet szít, mely pajzsként is szolgálhat. Alsótestével a rakéta-lábbelije segítségével ki tud lövellni.
Végül harmadik – nem szétszedhető - karakternek ott van a ninja Stealth Elf (Élet elem).

Az eddigi Skylanderek mellé összesen 16 új szétszedhető karaktert bányászhatunk össze videojátékboltokban, és kombinálhatunk kedvünkre, minden elemből / osztályból kettő-kettő képviselőt, de nem kötelező természetesen.

Az alapvető figura-gyűjtögetős koncepció köré talán az eddigi legjobb világot húzták fel, egy kétségkívül önmagában is nagyon szórakoztató, hangulatos, jól játszható, tartalmas, ötletes, és nem utolsó sorban audiovizuálisan is minőségi akció platformer keretében. Szabadon dönthetünk, mennyire vetjük bele magunkat a drága költekezésbe, de csakis pénztárcánk szabhat határt, hogy milyen mértékben hozzuk ki a stuffból a maximumot, beszerzése mindenesetre szűkebb keretek között is ajánlott, nem csak gyermekeknek.




? *Tudtad, hogy a nagygépeknél különböző felbontások és hangformátumok lehetségesek, míg handheld fronton ez egységes?*

8/10

Kiadó: ***Activision*** Fejlesztő: ***Vicarious Visions***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 8

16 490.-

Krisz



Bár pár oldallal ezelőtt már taglaltam az Xbox One új képességeit, funkcióit, egy konzol esetében a legfontosabb mindig a játékkínálat, azon belül is az exkluzív felhozatal. Idén ama szerepkört, amely az XOne ajánlólevelét takarja, legfőképpen a Turn 10-nek kellett betöltenie, ráadásul nem is kisebb címmel, mint az előző generáció egyik legtöbbet fejlődött szériájának legújabb, sorszá-mozott folytatásával, a ***Forza Motorsport 5***-tel.





Egy új konzol premierjére megjelenni többnyire hálátlan feladat: a konzolgyártók igyekeznek a lehető legkésőbb véglegesíteni a hardvert, a megszabott határidők szorosabbak, mint egyébként, hibázni pedig nem nagyon lehet – pontosabban, nem szabad. A Turn 10 szerencsére nem tett így, pár megkötésen kívül minőségi szimulátorral van dolgunk - és az a pár dolog, ami alatt megkötést értek sem olyanok, hogy a kardunkba kelljen dőlni miattuk. A Forza 4-hez képest kevesebb autó és pálya található benne, nincs napszak, valamint időjárás-változás, kevesebb versenymód van picivel (ez a fájóbb pont), és úgy nagyjából ennyi, ami szerintem fontosabb lehet a tartalom szempontjából.
Akadnak azért olyan kényelmi funkciók még, amelyeket nem lelhetünk most fel, ilyen például az, hogy egy újonnan vett autót nem vihetjük el tesztvezetni, de aukciós ház sincs - ez szerintem vissza fog kerülni, a piactér ikonja speciel már benne van, csak még nem elérhető -, mint ahogy Kinecttel se vezethetünk. Utóbbiért nem igazán kár. Felmerülhet a kérdés, ezek a karcsúsítások miért következhettek be? A válasz egyszerű: az új gép erejét szerették volna mindennél jobban kihasználni, s ehhez a korábbi részek modelljei (autók, pályák, fizika, stb…) nem szolgáltattak kellően jó alapot. Minden teljesen újraterveztek, rajzoltak, írtak és ez nem is kicsit látszik meg a játékon. Viszont az is igaz, hogy a rendelkezésre álló fejlesztési idő rövidke mivolta miatt nem tudtak határidőre mindent belerakni, amit szerettek volna: félkészen meg egy igényesebb stúdió inkább nem tesz bele semmit.

Üdv a Forzában!

A Forza 5 nem sokat teketóriázik, rögtön támadja az érzékszerveidet: az autók / autósportok szerelmesei azonnal értékelni fogják az első képkockák által szolgáltatott audiovizuális élményt például. Full HD, tű éles, 60 fps-sel futó képek, olyan minőségű textúrák, objektumok, hogy szinte meg akarod tapintani. Szerencsére ezeket a belső nézetből sem spórolták ki, így a bőr: bőr, a fém: fém, a karbon: karbon, a gumin a jelölések (amik bele vannak „nyomva", nem a festésekre gondolok) is szinte kézzel foghatóak, s akkor a bevilágításokról, részletességről, meg a raklapnyi technikai zsargonnal kifejezhető grafikai megoldásról említést se tettem: ezt szimplán látni kell. Ha ez egy nyitócíme egy (új) generációnak, akkor mindannyian elégedetten várhatjuk a folytatást.
Most már elhiszem, hogy nem csak jól csengő marketing-halandzsa volt, hogy az anyagokat valóságosnak fogjuk látni, az autókat, pályákat (amelyeket lézerszkenneléssel állították elő) pedig szinte fotorealisztikusnak. Apró bibi azért akad, a pályák menti fák és a nézők mintha nem kaptak volna értesítőt arról, hogy új generációba léptünk.

Meglehet, az elérhető autók száma csökkent, a kategóriák azonban bővültek: a klasszikustól a GT-n, egzotikusokon és sok egyébben át az együlésesek legjavág, vagyis a Formula 1-ig jóformán mindenféle típus jelesebb képviselőjébe belepattanhatunk.
Utóbbiból a Lotus F1 Team idei gépe kaparintható meg, persze aranyáron, ám elvinni egy körre az Alpokba, parádés, mint ahogy Lauda és Hunt '76-os F1-es aszfaltszaggatóit is. A türelmetlenebbeknek opcioná-

A forzamotorsports.net oldalon megannyi érdekesség mellett a Rewards menüpont alatt az összes eddigi Forza-karrierünkért jutalmakat kaphatunk. (Forza 2-től nézve, a Horizon is beleszámít). Ezek lehetnek a játékban megnyitható autók, vagy csinos virtuális pénzösszegek.
Érdekessége még, hogy a Live-os barátlistánkon lévő, és szintén Forzázó barátainkról sok-sok összehasonlító statisztikát követhetünk, mint például: hány napot játszottunk, mennyi pontot gyűjtöttünk, legmagasabb elért szint, levezetett mérföld, és így tovább. A szolgáltatás ingyenes, csak úgy, mint a CM játékoknál a RaceNet, szóval vessetek rá egy pillantást.





lisan van (minden autóra) mikrotranzakciós lehetőség, vagyis való életbeli valutánkat Token-ekre válthatjuk, amelyekért in-game vásárlásokat eszközölhetünk - vagy akár egy időre dupla XP-t aktivizálhatunk magunknak. Eléggé furcsa ez egy teljes áru szoftvertől, de használata teljesen az egyénre van bízva, a Forza 5 karrierje bőven elegendő arra, hogy mindent kipróbálhassunk / megszerezhessünk, plusz ráfordítás nélkül. Az egyjátékos kampány változott, relatíve szabadon ugrálhatunk a kategóriák / ligák között - ennek a kötetlen variálásnak csupán a megszerzett kreditjeink szabhatnak határt.

Korábban már tettünk említést arról, hogy a fizikai motort, a mesterséges intelligenciát megújítják. Nem volt számomra kérdéses ennek valóságtartama, mindinkább az, hogy mennyire. Röviden: nagyon.
Az elődjének se kellett a szomszédba mennie némi tanácsért, hogy mit hogyan is kéne szimulálnia, ám a megnövekedett számítási teljesítménynek köszönhetően nem igazán találtam fogást a gépek viselkedésén (gyorsulás, lassulás, súlypont, stb.), az erőhatásokon (mind a külső, mind az általunk generált – lásd például drift), a gumik működésében, magyarán rendesen meg kell dolgozunk, mindenütt koncentráltnak kell maradnunk, ha érdembeli eredményeket szeretnénk elérni. A versenykategóriáktól gyengébb autók se annyira megbocsátóak, ha kicsit „flegmán" akarjuk azokat kezelni, de persze ez a szekció is parádésan skálázható: akad annyi segítség, aminek köszönhetően könnyedén elszáguldozgathatunk több száz lóerővel a hátunk mögött úgy, mintha ez a világ legegyszerűbb dolga lenne.
A vezetési élmény ugyan kormánnyal a legideálisabb, ám az Xbox One új kontrollerében, a két ravaszhoz dedikált rezgőmotor erős pluszt ad. Kábé ez az egyetlen a nyitókínálat játékaiból, ahol rendesen használják ezt az újítást, s valóban, jobban elhiteti veled, hogy fogod a kormányt, egy nagy erőt uralsz. Fékezéskor ahogy „visszarúg" például, vagy vadabb gázadásnál ahogyan kezd besokallni… nehéz leírni az élményt, s ez csak két példa – szóval, nagyon szépen dolgozik ez a funkció.

A mesterséges intelligenciát bevallom, olyan sokat nem teszteltem éppen azért, mert a felhő-alapú számításokkal operáló Drivatar (driver + avatar szavakból) nagyszerűen teljesít. Ez az új funkció a Forza játékosokat figyeli, s le (vagyis most már fel)menti a vezetési stílusukat, technikájukat a felhőbe. Egy „lenyomatot" rólunk is készít a gép, amit persze mindig fejleszthetünk szimplán azáltal, hogy javulunk, sőt, ez a kivetülésünk mások ellen is versenyez: ha pár napig távol vagyunk a játéktól, akkor is termeli nekünk a krediteket. Az ellenfelek nehézségi fokának belövésekor választhatjuk ki, kell-e nekünk a Forza-közösség Drivatarjainak a tudása és ha igen, melyik „kategóriából".
Kategória alatt azt kell érteni, hogy jó-e nekünk egy „átlagos" ellenfél képességeivel megmérkőzni, vagy a játékbeli élmenőkhöz viszonyítva próbálnánk érvényesülni.
Nem könnyű így, egy-egy futamon láthatóan jobban mozgott egy-egy barátom Drivatar-megfelelője: többnyire vele / velük kellett megküzdenem a dobogó legfelső fokáért.
A félreértések elkerülése végett ezek nem szellemautók, hanem hozzánk hasonlóan rafinált, egy merészebb kifékezésért elnézést nem kérő riválisok.

A koccolgatást, ütközést szigorúan veszi a játék, ám most nem időbüntetésekre kell gondolni, hanem a törés / sérülésmodellre. Míg a zúzás nem annyira látványos sajnos, egy-két kisebb koccanás már komolyan kihat autónk műszaki állapotára, pár durvábbtól meg ott is ragadunk a pályán.
A versengés ahogyan elvárható, minden szinten zajlik, megszámlálhatatlan leaderboard és statisztika vezeti a mi és barátaink eredményeit. A Top Gear-rel való együttműködés részeként Stig virtuális másával is felvehetjük a versenyt (a műsorvezetők amúgy egyes ligák, autók kapcsán kommentálnak vagy konferálnak dolgokat).

A gép persze mást is figyel s tárol a felhőben, a preferált autómárkákon kívül például azt is, hogy milyen stílusú festések jöttek be, miket vásároltunk szívesebben, s ezek alapján ajánlásokat ad, ráadásul meg kell hagyni, elég jókat.

A Forzák egyik legfőbb erőssége a testreszabhatóság: mind külsőt és belsőt érintve, valamint a tuning (optikai és műszaki) jottányit se csorbultak, sőt, bővültek, plusz most, hogy ugyan aukciós ház nincs, a festéseink, beállításaink „önmaguk" szerzik a pénzt annak függvényében, mennyire népszerűek.
Persze továbbra is van quick tuning, ha nem kívánunk egyesével, alkatrészenként fejlesztgetni (bár ez a rész a GT1 óta minden autós játékban a kedvencem, ahogy ellátom egyesével, sok jósággal a gépemet).

Az online multiplayerre csak kicsit térnék ki azon egyszerű okból kifolyólag, hogy annak minősége többnyire attól függ, épp kiket fújt össze a szél, mert érdekesen gondolkodó pilótákból most sincs hiány.
Funkcionalitásában persze nincs korlátozva ez a szekció, ligáknak, baráti társaságoknak, rajongói kluboknak továbbra is tökéletes felület a versenyzésre.

A kényeztetés nem csupán a szemeinket érinti, házimozira kipakolva, laikusnak berakva egy tetszőleges pályát / autót is elsők között emelte ki a hangokat. Valahol elvárjuk 2013 végén, hogy ezek rendben legyenek, de ahogy betölti a hegyek között kanyargó utat a motorunk visszaverődő hangja, a váltások erőteljes, jellegzetes effektje, a kipufogóban belobbanó üzemanyag „pukkanása", a gumik nyírása… olyan szimfónia ez, amely hangszerek nélkül kápráztat el.

Mint nyitócím, a Forza Motorsport 5 tisztességesen helytállt: egy remek autós játék, amely nem csak látványával, hanem a szimulációjával is kiválóan teljesít.
A pályák számának csökkentése zavaró lehet annak fényében, hogy több száz versenyt kell lefutnunk, ráadásul az autókat se nagyon dobálják hozzánk mondjuk szintlépéskor (vásárolgatni kell), szóval ha tartalmilag karcsúbb is, mint a Forza 4, akkor is kárpótol bennünket a vezetési élmény, amihez gyönyörű vizuális és remek audio oldal társul.

9/10

Kiadó: ***Microsoft Studios*** Fejlesztő: ***Turn 10 Studios***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***1080p*** Hang: ***DD 5.1, DTS***

VIZUALITÁS 9 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 10
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 9

17 990.-

RBaly













Bár a Legend of Zelda sorozat nulláról történő újragondolása egy darabig még biztosan várat magára, azért senki sem vádolhatja a Nintendo-t azzal, hogy öncélúan, a sorozat presztízsét levegőnek nézve dobálják világra az egyforma folytatások tömkelegét.
Főhősünk, Link bizonyított már szárazföldön, vízen, levegőben, volt már hajóskapitány, masiniszta és még talán vadakat terelő juhász is. Ezúttal viszont nem kevesebbre vállalkozik, mint hogy a múltba visszautazva megkeresse egykori önmagát és az ő szellemét megidézve igazolja a sorozat létjogosultságát, az Úr 2013. esztendejében.

Ha valamiféle toplistát kéne készítenem arról, hogy melyik játékok voltak nagy hatással az iparra, a (***A Link Between Worlds*** előtt majdhogynem napra pontosan) 12 évvel ezelőtt napvilágot látott A Link to the Past alcímű Zelda epizód egész biztosan előkelő helyen végezne. És bár a teszt tárgyát képező mű alapjaiban építkezik a fent említett klasszikusra, a LBW ennél mélyebbre, egészen az első Legend of Zelda részig ás, hogy az ott talált non-lineáris alapokat egy kicsit megbolondítva illessze rá a Link to the Past setting-jére.

A sztori a hat generációval az elődben történt események után játszódik, és természetesen mindenki ismeri a mesét aki valaha találkozott Zelda játékkal: az ősi gonosz visszatér, egy kisfiúból hős lesz, aki válogatott csapdákkal és rejtvényekkel leterhelt dungeon-ökön lavírozva menti meg végül a hercegnőt. Az ősi gonosztól, természetesen. Annyi változtatással, hogy ezentúl a kedves játékos ~~egyéni szociális problémája~~… hogyismondjam, úri kedvétől függ, melyik dungeon-nek esik neki először és az is, melyikkel folytatja.

A linearitás száműzése ingoványos talaj és nem is nevezhető minden hozadéka pozitívnak: a fogaskerekek olajozott működése érdekében a körítés, a történet a minimalizmus szintjére forgácsolódott és ezáltal a karaktereket sem leszünk képesek mélységükben megismerni.
Ellenben a játék „üresjárat” tartalma valahol a nulla és az 1% között mérhető, szóval e tekintetben szöges ellentéte a Skyward Sword-nak: az események pörögnek, mellébeszélés nincs, a játékos pedig sitty-sutty az első dungeon-ben találja magát.

…ahol is jön az első nagy meglepetés: a dungeon-ökben nincsenek fegyverek, fegyvernek (vagy annak sem) látszó tárgyak: a kulcsfontosságú berendezéseinket ezentúl egy Ravio nevű nyúlképű tagtól bérelhetjük / vásárolhatjuk, aki egy spontán gondolattól vezérelve beköltözött a házunkba.
Ezentúl tehát lesz értelme szorgosan gyűjteni a rúpiát, ugyanis egy véletlen elhalálozás során a meg nem vásárolt motyók visszakerülnek Ravio-hoz – tehát a kockázatok és nem várt mellékhatások elkerülésének érdekében jobb, ha minél hamarabb megvásárolunk mindent.

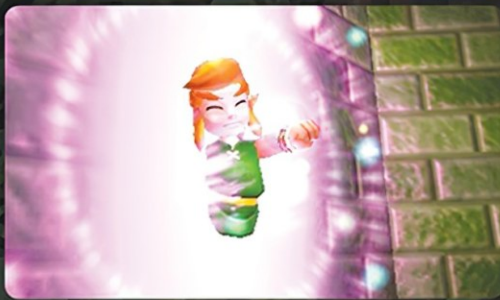
A fegyverek mechanikája is alapos átgondoláson esett át: ezentúl nem kell külön nyílvesszőkért bombákért ritkítanunk az aljnövényzetet – a tárgyak használatáért az egységes magic meter felel, ami használatot követően folyamatosan töltődik vissza. Nehogy már szét kelljen törni pár köcsögöt egy potion-ért. Hozzátenném, ezek az apró változások pont ott kurtítják meg a játékidőt ahol kell és ennek hatására még pörgősebb, még lényegre törőbb lett a játékmenet.

























A játék az elődjéhez hasonlóan felülről engedi szemlélni az eseményeket. Korábban mutogatott videókból úgy tűnt, a játék nem különösebben lesz szép, de a 3DS kis kijelzőjén egész másképp fest a helyzet, mint egy HD felbontású YouTube videón.
Szóval a „Legend of Tilda" flashjáték és egyéb butaságokat tessenek szíves lenni hamar elfelejteni, a játék a célhardveren korrektül fest, a különféle fény, víz és egyéb effektek kíséretében pedig határozottan csinosnak. Bár a szereplők néhol azt engedik sejtetni, hogy a fizimiskájukat egy precíziós kisbaltával faragták, a felülnézet miatt ebből sokat nem fogunk tapasztalni. Ellenben a játék konstans 60 fps-sel száguld (3D-ben is!) ami a pörgős játékmenet mellé abszolút dukál. Ha Tibi bácsi azt mondaná, hogy lehet három kívánságom, abból az egyik biztos az lenne, hogy ezentúl minden Zelda játékban így legyen! Az a dinamika, amit kap ezáltal a játék, minden „kockafejért" kárpótol.

Mint ahogy említettem, a játék a Link to the Past világában játszódik, amit ha akarna sem tudna véka alá rejteni. Hyrule szinte milliméter pontossággal megegyezik az egykori Light World-el, ellenben a Dark World-öt helyettesíteni kívánó Lorule (az évtized szóvicce lehetett volna, ha nem lövik el a Wonderful 101-ben) teljesen új helyszíneket vonultat fel. Ismerős elemek itt is lesznek, gyakran belefutunk már látott nevekbe, helyszínekbe, esetenként boss-okba, de a játéktér 95%-ban friss és ropogós.



A két világ között Link a remek új „graffiti-vé változom a falon" képességével tud közlekedni, ami persze nem csak erre jó: tulajdonképpen a játékmechanika kulcs fícsöre, ami mind puzzle fejtésben, mind harcban, mind a csapdák kikerülésében hasznos tud lenni. Segítségével Link eddig megközelíthetetlen helyekre is eljuthat, áthidalatlan szakadékokat kerülhet meg vagy esetleg beszivároghat a kisebb réseken, ablakrácsokon.

A 3D használata igencsak kellemes, de ettől még a félszemű játékosok és az újdonsült 2DS tulajok nyugodtan aludhatnak: csupán a terek mélységérzetére dob rá egy lapáttal az effekt. Ezenkívül szerepet kapott a 3DS StreetPass funkciója is: ha összefutunk valakivel, akinek megvan a játék, a delikvens hőse „árnyék Link"-ként a jelenlegi felszerelésével és állapotával belecsöppen a kalandunkba, akit ha lenyomunk, kisebb rúpia hegyek és (in game) acsívmentek boldog gazdijai lehetünk.

Maga a kaland egyébként egy másfél fokkal könnyebbnek tűnik a Link to the Past-nál, amit összehasonítási alapként nemrég játszottam újra.
A dungeon-ök rövidebbek, talán kicsit kevésbé összetettek: érezhető, hogy handheld-re optimalizálták a játékot.

? ***Tudtad, hogy*** *a Konzol Magazinban különböző szempontok alapján adunk pontszámokat és ezek átlaga a végső eredmény?*

Ettől függetlenül a játék végigjátszása simán 16 óra felett van, azoknak, akik mindent össze akarnak gyűjteni, természetesen jóval több.

Ha egy szóval kéne jellemeznem a Link Between World-öt, valószínűleg a *gördülékeny* lenne a megfelelő kifejezés.
A készítőknek szeme előtt a hátráltató tényezők teljes kiiktatása lebegett a szemük előtt, és ezért hajlandóak voltak a játékot a már-már kőbe vésett konvencióitól meztelenre vetkőztetni. Így lehet frissen tartani egy huszonhét éves sorozatot, kérem szépen.



9/10

Kiadó: ***Nintendo*** Fejlesztő: ***Nintendo EAD / Monolithsoft***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 8 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 10
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 10

11 490.-

keviny





Book of Potions

Vágtázó vízkö-pők és Merlin szakálla

Most már valószínűleg egyfajta aberrációvá vált részemről, hogy annak ellenére, hogy egyetlen Rowling-könyvet el nem olvastam és csupán két filmet láttam, még a leggyengébben sikerült Harry Potter játékokat is szívesen kínlódom végig, a szinte tökéletes Lego-sorozat aktuális darabjának platinázása pedig az utóbbi két év karácsonyi szüneteinek volt emlékezetes programja. Örültem akkor is, amikor lehetőségem nyílt az egyik legújabb Wonderbook cím, a ***Book of Potions*** kipróbálására, részben az előbbiekben említett ferde hajlamom miatt, részben pedig az előzménynek számító Book of Spells révén szerzett, kellemes emlékeimre visszatekintve.

Gyenge minőségről tehát szó sincs, épp ellenkezőleg! Ha nagyon őszinte akarok lenni, bevallom, második gyerekkoromat éltem az anyaggal töltött órák alatt, melyet az ismerős és szeretett HP filing tökéletesen átitatott. És bár távolról sem én vagyok a célközönség, sokszor elképzeltem, mit érezhet egy gyermek a játék során, a tesztet mindezek fényében igyekszem megírni.

A Wonderbook neve bizonyára nem ismeretlen számotokra; a Sony éppen egy éve dobta piacra ezt a könyv alakú kiegészítőt, mely a Move-val és a PlayStation Eye-jal együttműködve képes forradalmian új játékélményt nyújtani, ami egyesíti magában a mesekönyv és a bábszínház elemeit. Tavaly csak a Book of Spells jelent meg hozzá, ám idén a jelen hasábokon jellemzett szoftveren felül a Diggs Nightcrawler és a Walking with Dinosaurs is a karácsonyfa alá kerülhet – tudomásom szerint utóbbiról a dínó-rajongó Krisz írása érdemel figyelmet valahol a szomszédos oldalakon.

A Book of Potions-ben elvégzendő, első feladataink olyannyira megegyeznek a Book of Spells-éivel, hogy először hirtelen azt hittem, véletlenül ugyanazt az anyagot kaptam meg. Ez alatt a nyelvkiválasztást, a fényviszonyok, a könyv elhelyezésének és a Move bekalibrálásának mozzanatait kell érteni.
Részletekbe nem bocsátkozván csak annyit jegyzek meg, hogy a rendszer gyenge fényviszonyok között is kiválóan működik, tehát ha a néni az elején arra kér minket, hogy világítsuk meg jobban a szobát, nyugodtan lépjünk tovább – és ezt is a game előnyére tudom írni. Ismét adott számunkra a Pottermore.com oldalon potenciálisan létező fiókuknkhoz való csatlakozás lehetősége; nekem ilyen nincs, úgyhogy ezt nem próbáltam ki, de biztos jópofán működik és a játékban elért aktuális vívmányokat osztja meg ott is.
Ezután varázspálcát választunk, majd eldöntjük, melyik házat képviseljük a szokásosan redelkezésre álló Griffendél, Hugrabug, Hollóhát és Mardekár kínálatból. (Ennek valószínűleg semmi hatása nincs a későbbiekre, de persze miért ne?) Majd készül rólunk egy fotó, és irány a varázskönyv!

Előrebocsátom, hogy a magyar szinkron és fordítás egész egyszerűen kiváló.
A színészi munka zseniális, és minden egyes, látható felirat (a könyvben is!) magyar, érdekes, vicces, mégis frappáns kifejezéseket használva a csak nehezen átültethető angol eredeti helyett.
Úgyhogy itt nem találunk pl. Asszaszinokat és társaikat, melyeket a jelen korunkban erőteljesen divatozó anglicizmusok rengetegében is túlzásnak érzek – a Book of Potions ékes példája annak, hogyan kell ezt mindenki számára fogyasztható módon előadni.

A sztori szerint a szóban forgó Bájital Tankönyv írója a 16. században élt Zygmunt Budge, a Roxfort egykori, tehetséges növendéke, aki a roxforti diákok számára írta ezt a művet több ezer növény és varázslény tulajdonságainak megismerése után.
A könyvet 500 évvel később, azan a modern korban találja meg egy roxforti varázslótanonc (azaz a player), Zygmunt pedig őt segítve igyekszik valóra váltani egykori élete nagy álmát: a Varázsiskolák Bájitalkészítő Bajnokságának megnyerését. Ezt a versenyt 7 évente rendezik meg az ifjú varázslók és boszorkányok számára, akik közül a legjobb különböző akadályok leküzdése után eljuthat a középső dombra a legendás Aranyüsthöz, ahol a tomboló közönség szeme láttára készíthet új és teljesen egyedi főzetet nagyon ritka és különleges hozzávalókból.
Zygmunt számára ez azért nem valósult meg, mert 14 évesen a roxforti igazgató nem engedte számára a jelentkezést a bajnokság túl veszélyes volta miatt, mire Budge otthagyta az iskolát, a rendezvényen viszont csak a varázslóiskolák növendékei vehetnek részt. Így hát igen hamar ezen a versenyen találjuk magunkat és kezdeti veszi a kotyvasztás.

A Book of Potions összesen 9 fejezetből áll, melyek közül 7 foglalkozik egy-egy különleges bájital elkészítésével. Az egyes főzetek megkreálása ugyanarra a szisztémára épül, de egymástól nagymértékben különböző és ötletes, vicces elemeket tartalmaz.
Lássuk példának okáért az egyik főzet, a Nevettető bájital életre hívásának mikéntjét. Az első két oldalon a varázsital rövid ismertetése után szemügyre vehetjük a receptet, mely a szükséges összetevőket és előkészítésük mikéntjét tartalmazza.
Természetesen semmit nem kell megjegyezni vagy leírni, mert a következő lapok különkülön fogják részletezni őket, a képernyő bal felső sarkában megjelenő ábrák pedig a soron következő tevékenységet jelölik –



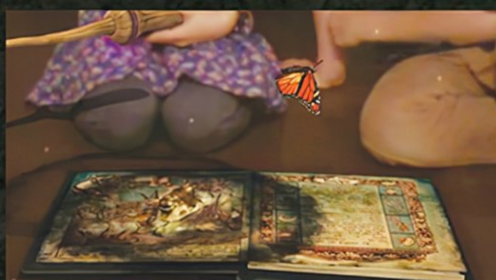






azon felül persze, hogy Zygmunt mindent kommentál, mindenre figyelmeztet. A következő szakasz (3-4. oldal) az első alapvető összetevővel foglalkozik, jelen példa esetén a Pörgencsszárnyakkal. A pörgencs egyfajta rovar, akit úgy csalogathatunk magunkhoz, hogy a könyvre tesszük a kezünket.
A rászálló rovart ezután meg kell vizsgálni egy nagyítóval. Három legfontosabb tulajdonságát magyarázza el Zygmunt, melyet szöveges felirat is kísér az olvasás gyakoroltatása céljából. Ezután a varázspálcává változott Move-ot kicseréljük a képernyő jobb szélén megjelenő ollóra úgy, hogy rárakjuk a képére, majd levágjuk az ollóval a szárnyakat. (Persze minden ilyen esetben magyarázva vagyon, hogy az adott lénynek semmi bántódása nem esik – a sárkánymáj megszerzésekor ebben azért nem voltam annyira biztos.)
Most következik az őrlés, melyhez ismét másik eszközt, egy mozsártörőt kell felvennünk, és a kőtálban autentikus mozdulatokkal porrá törni a szárnyakat. Ezt most beleöntjük az üstbe a varázspálcával történő felemelés és billentő mozdulat segítségével, majd egy fakanálra váltva megkeverjük a folyadékot, ugyancsak teljesen életszerűen.

Következő feladatunk a második lényeges összetevő megszerzése és előkészítése (5-6. oldalak.) A példánál maradva most Acsarkatüskéket kell szereznünk.
Tudni illik, hogy az acsarka a sün mugli verziója, mely sokkal gyanakvóbb, mint „normál" változata, így hát trükkösnek kell lennünk, ha meg akarjuk őket különböztetni egymástól. Miután ez sikerült, csipesszel kell kitépnünk a megfelelő számú tüskét az állat hátáról – bár a jelek szerint ő ebből semmit nem érzett, kétlem, hogy egy valódi sün is ilyen sztoikusan, sőt örömteli ábrázattal tűrné a dolgot. A tüskéket az üstbe szórjuk, és elérkeztünk a főzés, azaz a tűz fújtatásának szakaszához.
A fújtatót a varázspálcával tudjuk működtetni le-fel pumpáló mozdulatokkal, és mindig a jelzőn kért rovás szintjén kell tartani a hőmérsékletet. Ezután nevetnünk kell – érdemes közel hajolni a kamerához -, majd ismét kavarunk, fújtatunk. Most jön egy önkéntes tesztalany, a varanygyos béka, akire ráöntve a főzetet Zygmunt rendszerint elégedetten kommentálja, hogy jó úton járunk.





A 7-8. oldalak a harmadik lényeges összetevőről szólnak, ez jelen esetben a Golymókszőr. Ezt a kis állatot is meg kell vizsgálnunk (ahogy egyébként minden növényt vagy állatot), majd ollóval levágnunk a szőrét.
A szőr a korábbiakban jellemzett módon az üstbe kerül, keverünk, fújtatunk, beleöntünk a trutyiba még egy-két egyéb esszenciát, majd hosszabb időn át főni hagyjuk a bájitalt.

Itt következik egy jópofa rész, a mese (9-10. oldal), mely arról számol be, miként találta fel Zygmunt az adott bájitalt. A történet egy bábszínház keretei között adja elő a sztorit, a Book of Spells-hez hasonlóan szinkron és felirat együttes szerepeltetésével.
Miközben a mesét hallgatjuk, 8-10 interaktív tárgyat vagy szereplőt kell felfedeznünk (nem mindig egyszerű!) a könyv forgatásával, illetve a történet folytatásához szükséges szavakat kitalálnunk.

Ez is az olvasást, szövegértést segíti szórakoztató formában, de még egy felnőtt is jókat mosolyog rajta.
Ha ennek vége, egy végső pálcamozdulattal szentesítjük az elkészült bájitalt, majd a bajnokság keretei között az aktuálisan előttünk álló akadályt győzzük le igen szépen megrajzolt, szabadtéri, erdős-sziklás, olykor jeges környezetekben.
Jelen esetben az utunkban álló szörnyeteget kell megitatni a Nevettető bájitallal, aki így ártalmatlanná válik.
Általában több szakaszból felépülő részekről van szó, különböző interaktív feladatokkal, pl. lövöldözéssel, vagy különböző lények elkapdosásával. Miután ez is sikerült, közelebb jutottunk az áhított Aranyüsthöz, és jöhet a következő bájital megtanulása.

Egy külön fejezetben (Kotyvalékok) a gyermek kísérletezhet a tanulás során megszerzett összetevőkből saját bájitalokat készíteni, a Gyűjthető tárgyak fejezetben pedig az összetevők beszerzése során átélt minijátékokat lehet újra elővenni akár többjátékos formában, egymás ellen versenyezve.
Fent csak egy példát írtam le, hogy ne lőjek le sok meglepetést, remélem, kedvet csinált a szülőknek a vásárláshoz.
Bár mi felnőttek pár óra alatt végzünk vele, ez nagyon élvezetes pár órát jelent, egy lassabban haladó csemete részéről pedig akár a többszörös újrajátszást is el tudom képzelni. Ha gyerek lennék, én tuti ezt kérném karácsonyra.



9/10

Kiadó: ***SCE*** Fejlesztő: ***SCE London Studio***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***HD 720p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 9 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

7 990.-

Petúnia

Hogy mennyire jó az, hogy egy cégnek vannak mascot-jai, megoszlanak a vélemények. Egy biztos: egy jó mascot (vagy ha úgy tetszik: kabala, vagy jelen esetben kabalaállat) megalkotása és népszerűségének szinten tartása nem egyszerű dolog. Próbálkoztak már többen, többféleképpen, de úgy istenigazából egyetlen olyan fogalom van a videojáték történelemben, ami mögé bújtatott karaktere és a köré épített koncepció a születésétől eltelt harminc éve töretlenül állja a sarat, ez pedig Super Mario. Hogy mi lehet a siker titka? Elárulhatjuk, nem titok: adott egy bohókás, mézes-mázos, színes világ, vicces figurákkal megtöltve, amely célközönségének tekint bárkit és van egy csapat (úgy hívják manapság: EAD Tokyo) akik szorgalmasan, kompromisszumot nem ismerve dagasztják és gyúrják a híres univerzumot.

A Mario által fémjelzett platformjátékok eleinte kiválóan megvoltak a sík korlátai között: a játékos többnyire balról jobbra scrollozó pályákon, határozott időkereten belül hajtotta bajuszkapitányt a „de a hercegnő egy másik várban van!" üzenetek armadája felé, aztán a technikai revolúció áldásos hatásaként Mario megízlelte a tér által nyújtott szabadságot, hogy az addigi pörgős játékmenetét egy jóval komótosabb, kalandosabb csillaggyűjtögetésre cserélje. A két éve megjelent, a 3DS szekerét első ízben jól meglódító *Super Mario 3D Land* volt az első olyan epizód, ahol a két stílus frappánsan egybekonvergálódott, és mivel mind a szakma, mind a játékosok elismerően bólogattak, nem volt kérdéses, hogy a következő nagygépes Mario ebbe az irányba fog elmozdulni.

A ***Super Mario 3D World*** ezt a konvergenciát hivatott még magasabb szintre hozni, azaz a két fő csapásirányt igyekszik még inkább közelebb hozni egymáshoz.
Mindamellett, hogy a cél eljutni a pályát záró zászlóig, a pályákon elrejtett csillagok bizonyos mennyisége is szükséges a következő pálya megnyitásához. Emellett a közösségi élmények építésének érdekében most már akár egyszerre négyen is nekivághatunk a kalandnak.

És most gonosz leszek és lelövöm a sztori kulcsjelenetét: ~~BrúszWillisz a szellem!~~ Peach-et nem rabolják el! Gondolom Bowser megunta az örökké picsogó, folyton csak bajt hozó hercegnőt, úgyhogy egy merész gondolatot követően az édibédi-tüncibüncik (böcsületes nevükön Sprixik) földjét igázza le, ahova Mario és kis csapata egy véletlen baleset folytán, egy frameskip-el megszerelt csövön keresztül pottyannak le. A járatot elhagyva máris szemünk elé tárul az új, szabadon bejárható overworld, melynek ezúttal minden apró zeg-zugát bejárhatjuk.
Jól is tesszük, mert jó pár eldugott pálya, gombaház, minijáték várja, hogy az óvatlan játékos rájuk találjon.

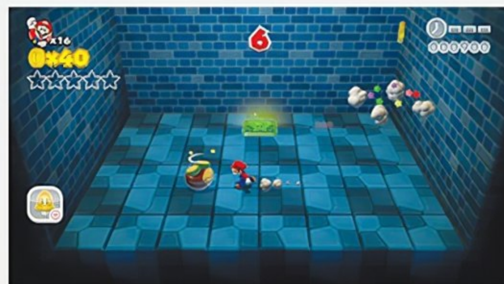
Kezdetekben négy karakter közül választhatunk, ami nem csak arra jó, hogy összeveszhessetek azon, ki lesz Peach-el (vagy ki ne legyen Toad-al) hanem a karakterek egyedi képességekkel rendelkeznek.

Luigi például magasabbra ugrik, mint a többiek, Toad gyorsabban fut, mint mások, Peach lebeg a levegőben, Mario pedig… nos Mario-nak nincs speciális skillje, de mivel ő a celeb, nyilván a játék végén ő fog hancúrozni a tündérkékkel. Az eltérő tulajdonságok egész más ízt adnak az esetleges újrajátszásnak is.

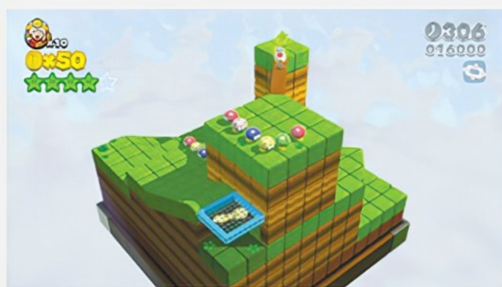
Néhány cimborával kipróbáltuk a négyjátékos módot, amiről az első benyomásunk elég felemás: négyünk számára talán picit szűknek tűnt a játéktér, gyakran csak csetlettünk, botlottunk egymásban – de nem zárom ki, hogy van az a mennyiségű alkohol, aminek az elfogyasztása után ez kellően szórakoztató tud lenni. Ketten viszont abszolút jól játszha-

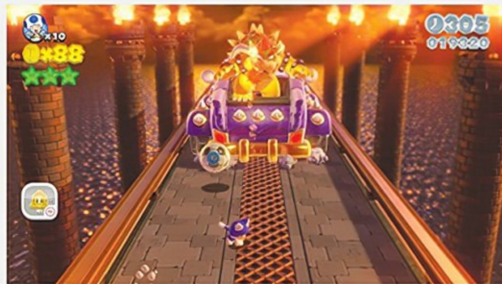













tó a játék, bár tegyük hozzá, hogy ez irányú élményeimről ez szigorúan csupán első benyomás, amiből messzemenő következtetéseket levonni nem érdemes.

Nincs új Mario játék új felvehető mezek nélkül: ezek közül a leghasznosabb a karaktereket macskává változtató csengő, amin keresztül végre mindenki kiélheti a magában szunnyadó cicafiút (sic!).
A megmacskásodott karakter pedig karmol, falat kapar és önkénytelenül nyervog.
A cseresznye instant klónt gyárt a játékosból (ahányat felvesz, annyit) amik ugyanúgy viselkednek, mint a fő karakter. Ezen kívül többféle sapka, visszatérő tűzvirágok, tanooki mezek és a New előtaggal ellátott szériából beköszönő óriásgomba gazdagítja az amúgy sem szegény választékot.

A csillagokon és különféle mezeken kívül a készítők pecséteket is elrejtettek a pályákon, amelyekkel az ügyetlenül rajzoló exhibicionisták dolgát könnyítik meg - ezek a kézzel írt Miiverse üzeneteinkbe hívhatóak be.
Ezen kívül egyes Mii-k bepofátlankodhatnak a világtérképünkre, ahol az aktuális pályákon szerzett vegyes töltetű élményeiket tárhatják ország-világ elé. Ha pedig úgy tartja kedvünk, egyes barátainkkal összemérhetjük a gyorsaságunkat egy jóféle speedrun formájában, de sajnos nem közvetlenül: barátaink legjobb ideje és útvonala kerül megosztásra, amit a játék közben a Mii-je közvetít – hasonlót a Rayman Legends Challenge módjában láthattunk. Sajnos valamilyen megmagyarázhatatlan okból az online multiplayer ebből a játékból is kimaradt, amiért csak azért jár az irgum-burgum helyett ejnye-bejnye, mert a negatívumok felsorolása itt kezdődik és itt is ér véget.

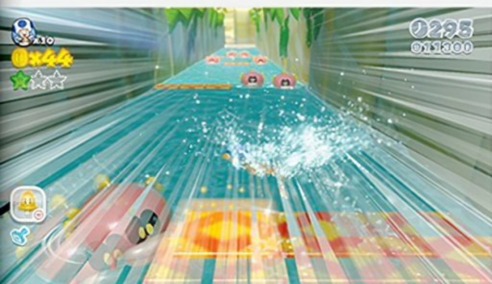
Ellenben a pályadizájn őrületes, továbbra is egyedülállóan magas minőség, amit az EAD művel: még egy világon belül sincs két egyforma pálya. A készítők mottója valószínűleg a „tegyünk bele mindent!" volt, melyet aztán gondos kezek válogattak szét és építették bele a szintekbe.
Emellett a játék döbbenetesen jól néz ki, és most nem csak a művészeti dizájnra gondolok, hanem a technikai megvalósításra is. Akik ezek után továbbra is úgy gondolják, hogy a Wii U képtelen decens prezentációt kipréselni magából, gyorsan keressék fel az optikusukat / gyógyszerészüket!

A GamePad-et is igyekszik a maximálisan kihasználni a program: az érintőképernyőn keresztül belenyúlva a játéktérbe keresgélhetjük a játékos szeme elől elrejtett cuccokat, nyektethetjük az ellenfeleket, mozgathatunk platformokat. Valamint a mikrofonba finoman belefújva propellereket hajthatunk meg valamint a pillangó effektus következtében a finom fúvásunk a játéktérben orkán erejű szélként jelentkezik, ami a kisebb ellenfeleket könnyedén a szakadék szélére kényszerítheti.

A hagyományos platformer pályák közötti intermezzóként szolgálnak a Cpt. Toad levelek, amiket leginkább az Echochrome-hoz lehetne hasonlítani.
A mindig kincsre bukkanó (de azt természetesen összeszedni sosem bíró) Toad kapitány kisebb szinteken gyűjthet csillagot, és mivel sem ugrani, sem szaladni nem tud, kénytelen a terep adottságaihoz alkalmazkodva végiglavírozni a helyszíneken.

Áradozhatnék még oldalakon keresztül és dicsérhetném agyba-főbe az EAD csapatát. Sikerült a 3D Land-el megkezdett utat simára taposni, kiszélesíteni és macskakővel (siccc!) kirakni.
Egy újabb mérföldkő született a platformjátékok történelmében, ami bár egy laikus szemnek nem tűnhet akkoránk, mint a Galaxy, azért én el tudnám viselni, ha három év helyett három havonta jelentkeznének hasonló kaliberű nagygépes Mario-val a fiúk…

? *Tudtad, hogy különön kiírjuk, melyik kiadótól és fejlesztőtől származik az adott teszt alanya?*




10/10

Kiadó: ***Nintendo*** Fejlesztő: ***Nintendo EAD Tokyo***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 10 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 10
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 10

13 490.-

keviny

BBC EARTH

WALKING WITH DINOSAURS

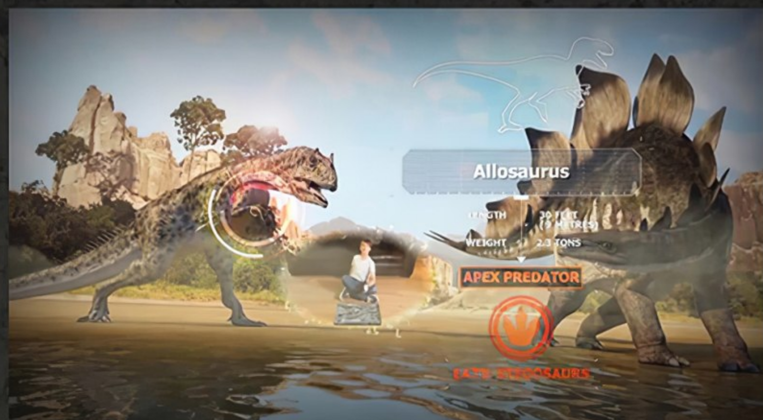


Azt hiszem nem vagyok vele egyedül, ha azt mondom gyermekkoromtól kezdve lenyűgöztek a dinoszauruszok, ezek a mitikus „sárkányok" hatalmas testükkel és egzotikus megjelenésükkel.
Anno a '80-as években körülbelül egy kezünkön meg tudtuk számolni hány magyar kiadás volt fellelhető a különleges őshüllőkről, a nem túl friss lektorálásnak hála rengeteg téves (elavult) infóval, mégis rendíthetetlenül vetettem bele magam anno a témába, gyűjtöttem minden létező információt, így 10 éves biológus mániámnak több mint felét gyakorlatilag a dínóknak szenteltem. Betanultam a nevüket, ezrével rajzoltam őket, füzetes lexikonokat gyártottam", egyszerűen a rabjukká váltam.

Mai szemmel persze mindennek más értéke lett, ma már minden sarki boltban találni valami színes enciklopédiát, az ismeretterjesztő csatornák kvázi napi szinten ontják a dínós műsorokat, az internetről nem is beszélve. Rengeteget változott a világ, és olyan mesés interaktív lehetőségek is adottak a gyermekek számára, mint a PS3 Wonderbook-ja. Nagyon kreatív találmánynak tartom, mely megfelelő fejlesztői kezek alatt egy varázslatos világot tárhat elénk, mint jelen esetben a ***Walking with Dinosaurs***-nál, mely a közelgő animációs mozifilm kapcsán készült, ráadásul teljesen magyarosítva, igényes, játékos hangvitelű szinkronnal.
Na de mi ez a Wonderbook? Első ránézésre egy keménylapokból álló közepesen vastag A4-es könyv, mely mind a 12 oldalán jellegzetes nagy ábrákból álló kódokat tartalmaz. Egy ábra leolvasásához általában szükség van szemekre is, melynek szerepét jelen esetben a PS3 Eye tölti be, és a precíz játékirányításhoz még egy Move-ra is szükségünk lesz.
Tehát Wonderbook+PS3 Eye+Move = interaktív szórakozás. A kisfelbontású ún. AR kódokat a gép könnyedén felismeri messziről, döntött helyzetben is különböző szögekből. Mindezt úgy képzeljük el, hogy ülünk a kanapé előtt a földön (merthogy sajnos az optimális pozíció itt a kényelmetlen szőnyegen lesz görnyedve, avagy öröm a gyermekek gerincének), és a könyvet kihajtva a képernyőn viszontláthatjuk magunkat, és a könyv virtuálisan „megtelik élettel". Pusztán a fejlesztők kreativitásán múlik, ki mennyire használja ki a lehetőségeket, mindenesetre normálisan beállítva a mozgásérzékelés elég korrektül működik a rendszerben.



Dinoszauruszok, a Föld gigászi urai, a legnagyobb testű szárazföldi növényevők és ragadozók csoportja, mely valaha is megjelent a bolygó történetében.
Több, mint 150 (kb. 165?) millió évig uralkodtak a Földön, tetemes szeletet elfoglalva maguknak az evolúció történetében, melyből mi emberek csak egy nevetséges töredéknyi darabot szakítottunk még ki, és ha (valószínűleg egy meteor okozta) globális klímaváltozás miatt nem halnak ki a dínók, az emlősök sosem léphettek volna feljebb a ranglétrán, és mi emberek sem lennénk most itt. Ezt az evolúciós idősávot egyébként úgy képzeljük el, mintha a Föld 5 milliárd éves története egyetlen évhez lenne arányosan viszonyítva, és ez esetben a dínók körülbelül Karácsonykor jelentek meg, mi emberek pedig Szilveszter előtt talán 3 órával.
A Mezozoikum időben a hüllők gyakorlatilag világuralomra törtek, az őshüllők mekkája volt, melynél az ősemlősöknek zömmel csak csenevész rágcsáló szerep jutott, és az ősmadarak is csak a közepe felé kezdtek el megjelenni. A Mezozoikum három nagy időszakra bomlott fel, kezdetben a Triászra 250 millió évvel ezelőtt, melynek kezdetén két hüllőcsoport versengett.
Az első csoport (Therapsida) zömökebb testalkatú egyedekből állt, belőlük lettek később az ősemlősök. A második csoportot (Archosaurus) nyúlánkabb karcsúbb testfelépítésű kisebb ősgyíkok alkották, melyekből közvetlenül fejlődtek ki a dinoszauruszok és madarak. Ma már pontosan tudjuk melyik csoport kerekedett felül, így a Triász időszak közepe felé 230 millió éve meg is jelentek az első kisebb termetű (max 2-3 méteres) dínó veteránok. Fontos megjegyezni, hogy habár a dinoszauruszok rendszertanilag hüllők, a klasszikus értelemben vett „reptile" (hüllő) fogalommal, mint hidegvérű csúszómászó nem sok rokonságban álltak.
Evolúciós szempontból sokkal közelebb álltak a madarakhoz. Bővebben: míg a Gerincesek törzsén belül a Halaktól, a Kétéltűeken át a Hüllőkig egy egyenes ágú fejlődést vélhetünk felfedezni, addig a következő két osztály, avagy a Madaraké és az Emlősöké már különváltak egymástól, tehát még csak véletlenül sem a madarakból fejlődtek az emlősök, ám közös ősük a Hüllők.
A dínók pedig közvetlen rokonságban álltak a madarakkal, a Mezozoikum végére sok faj-









nál (pl. kisebb / közepes testű ragadozóknál) lenyűgöző hasonlóságú stílusjegyeket vélhettünk felfedezni, sőt egyes tudósok még ennél közelebbi kapcsolatot is vélnek látni (lásd Jurassic Park - Dr. Alan Grant), de ez azért nem általánosan elfogadott tézis.
A Jura időszak (200 millió éve) mindenesetre a dinoszauruszok fénykora lett, addigra már feltöredezett a legendás őskontinens, a Pangaea. Megjelentek a gigantikus (akár 20-30-40 méteres, 100+ tonnás) növényevő hosszúnyakú Saurupodák, és velük együtt a nagytestű ragadozók is, no meg a jellegzetes „páncélos" és tüskés hátú dínók, mint pl. lemeztaréjos Stegosaurus.
A végső Kréta időszak 145 millió évre nyúlik vissza, melyben megjelentek a jóval egzotikusabb formájú dínók, mint a csontszarvúak, lásd Triceratops, a visszahajló karmú ragadozók, mint a Velociraptor, a kettő, illetve váltakozva négylábon járó nagytestű növényevő „madárlábú" dínók, és a struccformájú húsevő dínók, és még sok egyéb dögevű, ragadozó stb.
Az időszak kb. 65 millió évvel ezelőtt ért végett, többek között egy olyan kegyetlen ragadozó megjelenésével, mint a Tyrannosaurus Rex, melyről mind a mai napig folynak a viták, hogy dögevő volt-e. Valószínűleg ahogy a szükség épp hozta, egyszerre ragadozó és dögevő is.
A dínókkal párhuzamosan persze különféle vízi és repülő, avagy vitorlázó őshüllők is tömegesen megjelentek, vegyítve számtalan kistestű ősgyíkkal, ám ezeknek egyike sem volt dinoszaurusz.

A játék egyébként inkább a Kréta időszakból szemezget, és ahogy az lenni szokott, a mára több, mint 1000 ismert fajból igazából alig néhányat emel ki, de azért teljesen korrekt módon kitér nem csak a dínókkal kortárs kisebb ősemlősökre, vagy ősmadarakra, hanem pl. az ősnövényzetre, vagy klímára is.
A feladatok leginkább gyermeket Move játékokból ismert elemek, mint pl. az ásatás, vagy a növényzetben az állatok felkutatása, esetenként a kis dínók nevükön szólítása (furcsán nézhet a szomszéd, mikor óbégatok, hogy „Pacsiii"). Összerakhatunk csontvázakat, illetve hiányzó darabokat tehetünk a helyére, valamint hangvezérléssel, vagy mozgásérzékeléssel még brutális dínóharcokba is beleszólhatunk. Olykor ügyességi alfeladatok is várnak ránk, szóval lehetőségek tárháza mindenképpen alaposan ki lett használva.
Az egyes fejezeteknél folyamatosan lapozgatunk előre a könyvben, és különféle érméket gyűjtünk be, ha minden feladatot sikeresen teljesítettünk, és közben gyűjthetjük az infókártyákat. Az animáció, a zene és a körítés, pláne a minőségi magyar szinkronnal, szerintem kifogástalan, megadták a módját.
Biztos vagyok benne, hogy lenyűgöző egy gyermek számára, ahogy a cselekvés középpontjába kerülünk, és pl. bármikor egy erdő közepén láthatjuk viszont magunkat, vagy saját kezünkkel etethetjük a kis csontszarvú dínókat.
A kisebb-nagyobb interaktív aljátékok közben persze sok-sok információval szolgálnak, no persze ezek kicsit gyermeteg stílusban lettek előadva, pl. a „kb. buszméretű" megfogalmazás helyett mondhatták volna, hogy xy faj hány méter vagy hány tonna.
A fejezetek végén végül különböző kvízjátékok várnak ránk, melynél leellenőrzik mennyire figyeltünk a narrátor csaj, illetve srác szövegelésére.

A kétszer 5 fejezetből álló sztorit érdemes többször is végigvinni, hiszen a kimaradt kártyákat csak így áll módunkban maradéktalanul begyűjteni.

A Wonderbook tényleg egy mesés interaktív szórakozást nyújt, mint a gyermekkorunkból ismert klasszikus 3D-s könyvek, melyekben a kartonformák kiemelkednek, ha kihajtjuk a könyvet, csak itt most teljes pompájában látjuk mindezt képernyőn.

Egyszerre szórakoztató és informatív minden gyermeknek (6-8 évtől), ám pont itt a probléma, hogy idősebbeknek már nem igazán nyújt olyan szórakozást és kihívást, mely egy-két óránál tovább a képernyő előtt tartana minket. Arról nem is beszélve, hogy minden kiegészítő beszerzése nem éppen a legolcsóbb mulatság, és a Wonderbook jelen esetben még nem dicsekedhet hatalmas támogatottsággal. A Walking with Dinosaurs értékéből mindez azonban mit sem von le, karácsonyi ajándéknak pedig kiváló választás lehet dínómániás gyermekeinknek.

! *Nem értesz egyet a cikkel, kevesebb vagy több pontot adtál volna a játékra? Írd meg véleményed vagy saját teszted a honlapunkon!*



8/10

Kiadó: *SCEE* Fejlesztő: *SuperMassive Games*
Multiplayer: *2 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

7 990.-

Krisz

WRC FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 4







Ha létezne egy olyan egzakt kategória, amely a méltatlanul „alulértékelt" sportágakat fogja egy csokorba, akkor a FIA World Rally bajnokságsorozatot mindenképpen ebbe a kötegbe fűzném bele. Mindhiába vártam csendben hosszú évek alatt, hogy kinője a szűkre szabott babaruhát és a forma 1-es futamokhoz hasonló méreteket öltő publicitást nyerjen, az általam megálmodott áttörés ez idáig nem következett be. Veszélyesebb, látványosabb, változatosabb és talán izgalmasabb is, mint bármely négy keréken zajló hivatalos motorsport a palettán, mégsem mérhető népszerűsége például a száguldó cirkuszéhoz.

Szerencsére ez a monumentális népszerűségbeli különbség nem ütközik ki videojátékos oldalon, így a WRC brand is menetrend szerint érkezik felfrissülve minden esztendőben. Ráadásul amióta nem a kizárólag Sony gépekre dolgozó Evolution Studios műhelyében öltenek formát a játékadaptációk, azóta jóval szélesebb körben érhetőek el az újabb kiadások, hiszen így a Microsoft masinájának elhivatottjai is rajtvonalra állhatnak.
Az ötéves pauza után 2010 óta olasz kezekben lévő franchise októberi kilövésével immáron a negyedik számozott epizód szabadulhatott rá a PlayStation 3, PS Vita, Xbox 360 géptrióra. Az aktuális rész szintén a szentháromság jegyében fogant, ugyanis a Milestone stúdió az autentikusságot, a szimulációt és a realizmust tartja a *WRC 4* vezérfonalainak.

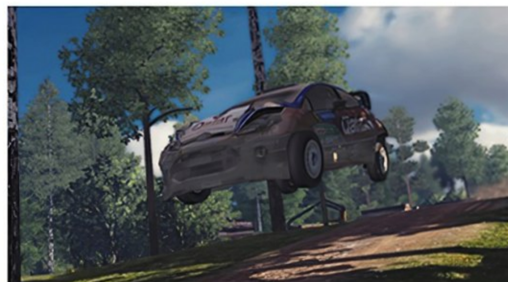
Az első köröket megfutva a játékkal azonban hamar rádöbbenünk a valóságra, ami, ha meg nem is hazudtolja abszolút mélységében a fenti jellemzőket, viszont nagy élvezeti értékről sem tesz szilárd tanúbizonyságot. A WRC 4 egy utolsó pixeléig kommersznek ítélhető termék, ami nélkülöz minden technikai bravúrt, alkotási szenvedélyt, vagy bármiféle komolyabb újítási szándékot.
A kötelező tartalmi frissítéseken túl masszívabb fejlesztéseket talán keresni is bűn volna ezúttal. A hivatalos számadatok jegyében 65 versenyző, 16 autó, 55 csapat, 13 helyszín és 78 pálya lett implementálva, amihez természetesen teljes körű hivatalos licensz társul. A három éve újraindított sorozat történetében most először nyílik lehetőségünk megválasztani a napszakot, ennek folyományaként futhatunk köröket reggeli, déli, vagy alkonyati fényviszonyok között, valamint junior WRC kategóriában is próbára tehetjük vezetési képességeinket.

A fejlesztők állítása szerint javítottak az autók fizikai jellemzőin, melynek egy érezhetően élethűbb kezelhetőség lett az eredménye, ami azért lehet ironikus momentum, mert számomra pontosan ez volt a játék egyik legvitatottabb eleme. Sok energiába telt ráérezni a megfelelő vezetési stílusokra, ugyanis némelyik autó bitang módon képes túlkormányozottá válni, amire semmilyen konfigurációs beállítással se tudtam gyógymódot találni. Tekintve, hogy nem vezettem éles terepen valódi WRC járgányt soha, így a realitáshoz nem tudom mérni az irányítást, de kiemelkedően élvezetesnek, vagy életszerűnek semmi szín alatt se nevezném azt.
A grafikai változatosságra WRC játék esetében panasz lenni nem igazán szokott, lévén a futamoknak otthont adó országok földrajzi adottságai javarészben eltérőek.
A látvány középszerűségét ezen tényező, valamint a variálható napszak némileg feldobja, így általában többé-kevésbé kellemes összkép fogadja a versenyzőket.
Megújult a karrier módozat, amit olyan további klasszikus elemek ölelnek körbe a menüben, mint a Single Stage, Single Rally, Championship, vagy a helyileg (maximum 4 fővel) bonyolítható Hotseat rendszerű multiplayer. Az online multizás szintén része a választható módozatoknak, ahol Special Stage, Single Rally és Championship opciók állnak rendelkezésre.
Ezeken felül extra dolgok nem kerültek a játékba, ami valószínűleg a licenc kötöttségeinek is betudható. Mostanság egyre több versenyjátékban bukkan fel a visszatekerési funkció, amit egy-egy elhibázott kanyar utólagos korrigálására nyílik mód a WRC 4-ben is felhasználni. Ezek száma az adott nehézségi beállításoktól függ, tehát ha könnyűre kalibráljuk, többet, ha keményebbre akkor értelemszerűen kevesebbet használhatunk fel belőle egy-egy szakasz alatt.
Mint az látható, a program tartalmilag és külsőleg is hozza a tőle elvárt alapszintet, ám a fejlesztőkben ezúttal se maradt elegendő erő, hogy lelket, hangulatot, vagy tényleges technikai előrelépést pumpáljanak a programba.

Sajnálatos módon a WRC franchise messze áll a PlayStation 2-n debütált első felvonás pazar ragyogásától. Élvezeti értéke szintén távol ért partot a maga korában nagypályásnak számító RalliSport Challenge-étől, a SEGA Rally 2-étől, vagy éppen a DiRT 3-étól, pedig a felsorolt címek közül kettő tíz évnél is korosabb produkció.
A WRC franchise-ért- és licencért rajongók bizonyára jól fognak szórakozni tesztünk alanyával, mindenki másnak azonban korábbi off-roados címek felé csavarnánk a fejét, mert egy alkalmi játékosnak a Milestone terméke vélhetően hamar kedvét fogja szegni.
Gyorsan felejthető darab lett ez is, akárcsak a szintén házon belül fejlesztett MotoGP 13.









7/10

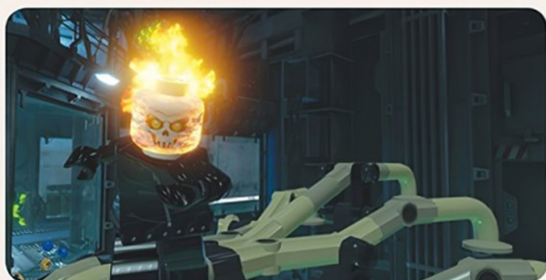
Kiadó: ***Bigben Interactive*** Fejlesztő: ***Milestone***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 7

9 990.-

FutuRetrO









Sok éve már, hogy az előző generációban a LEGO sorozat megkezdte menetelését a klasszikus Star Wars-trilógia adaptációval, mely akkoriban még „mindössze" egy ötletes próbálkozásnak bizonyult, ellenben azonnal elnyerte szinte mindannyiunk tetszését. Sorra elkezdték utána ontani a különböző filmes témákat, mely részemről úgy éreztem valahol a LEGO Batman idejében fulladt ki, egyszerűen szükség volt már valami komolyabb vérfrissítésre.
Ez véleményem szerint meg is történt a Harry Potter LEGO világának megteremtésével, a sorozat pedig onnantól brutális mértékűre nőtte ki magát, mely mostanra már egy harmadik generációban próbál teret nyerni magának. Abszolút multiplatform jellege persze elsősorban nyilván a jelen generációs konzolokat célozza, egy szabadon bejárható metropolisszal, több mint 100 választható szuperhőssel (vagy gonosszal), valamint 15 újrajátszható sztori-fejezettel, számos bónusszal elrejtve, ám ennél még sokkal nagyobb belbeccsel is bír a vadiúj ***LEGO Marvel Super Heroes***.

A filmes adaptációk, mint az Indiana Jones, a Batman stb. habár egytől egyig ugyanazt a bájos sémát követték anno, egyszerűen nem voltak képesek a saját gyermeteg kereteikből kilépni. A sorozat jellegzetes visszatérő védjegye volt az ismertebb filmjelenetek parodizált hümmögős adaptációi, mint akár a nem is olyan régi Karib-tenger kalózaiban is, ám ezek mostanra kvázi megszűntek.
Már a LEGO Batman 2-ben is volt rá példa, de stílusban a Marvel Heroes merőben különbözik a korábbi LEGO sorozattól. Nem is konkrét filmes adaptációról van szó, hanem a teljes Marvel univerzum minden ismert – vagy kevésbé ismert - karakterének felvonultatásáról (pl. Hulk, Vasember, Thor, Rozsomák, Pókember, Fantasztikus négyes, Amerika kapitány stb, stb.), egy másodlagos fontosságú háttérsztorival felvezetve, melyben Dr. Doom (Fátum Doktor) próbálja meghódítani a világot az Ezüst utazó szörfjének darabjaival, melyhez segítséget kér különböző rosszfiúktól, mint Dr. Octopus, Venom, vagy Homokember, hogy aztán megkezdődhessen a harc Manhattan utcáin. Egészen pontosan a „Doctor Doom's Doomray of Doom"-ot akarja megépíteni, avagy magyarra fordítva „A Végzet Végzetsugarát Végzet Doktortól", mármint Fátum Doktortól.

Az elején persze még kicsiben kezdünk, és Vasember valamint Hulk csapatmunkájára kell hagyatkoznunk, mely később kiegészül Pókemberrel és így tovább, így számos, a pályákon elrejtett specifikus bónuszt csak a később megnyitott konkrét képességű karakterrel leszünk képesek megnyitni / teljesíteni. Ahogy haladunk előre, sorra nyitjuk meg a szuperhősöket, míg mind a 139-et végül meg nem nyitjuk, mint akár Stan Lee-t is (a Marvel Comics atyja év végén lesz 91 éves), akibe úton útfélen belebotlunk, hogy kimenthessük egy szorult helyzetből.

Lehetőségünkben áll később szabadon választani, noha a játék először mindig az adott feladatokhoz válogatja össze a sztori szerint a csapatot. Mondanom sem kell, mindegyik (pozitív és negatív) hősnek sajátos képessége, mozgásrepertoárja és harci stílusa van, természetesen a képregényekben / filmekben látottak alapján.
Elméletben legalábbis, aztán persze ismétlődést mégiscsak felfedezni vélhetünk, lásd pl. Pókember és Venom, akik külsejüket leszámítva alig különböznek tulajdonságra, pláne harc tekintetében. További extra lehetőség, hogy képesek vagyunk karaktergenerálásnál egy kis mixeléssel két figura képességét egybeötvözni, amihez hasonló megoldást az utolsó Skylandersnél is láthattunk.
A csapatmunka mindazonáltal továbbra is nagyon fontos, hiszen egy-egy feladat megoldásához nem elegendő egyetlen karakter tudása, de a gameplay szerves része a különböző akciós csihipuhik tömkelege. Olykor többet ésszel, mint erővel, olykor meg pont, hogy többet erővel, mint ésszel.

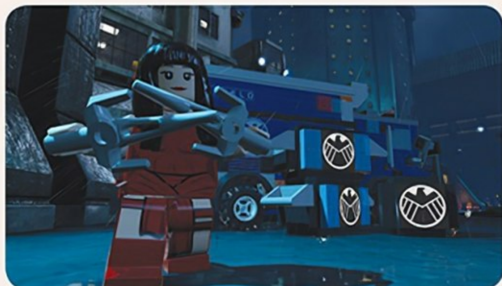
Ha a karakterkínálat meg lett dicsérve, akkor a helyszínek változatosságát érdemes legalább annyira, Marvel rajongó szemmel legalábbis mindenképpen, hiszen Metropolis utcáin és mélyebb bugyrain túl egy hatalmas szabad területet járhatunk be, mely ha nem is olyan komoly 2013-as szemmel, azért kölcsönöz némi sandbox feelinget, még (kissé bénácska) autókázásra is nyílik lehetőség.

A küldetések között szabadon bejárhatunk mindent, rengeteg a mellékküldetés és soksok gyűjtögetnivaló.
Szinte minden sarkon vagy épületen van valami, ami képregényekre vagy a filmekre emlékeztet, röviden igazi Marvel világ.

Ezenkívül számos ismerős helyszínre tévedhetünk, mint az Obscorp cégház, Stark torony, Asgard birodalom, de még X-Menék rezidenciájára is ellátogathatunk, ahol Charles Xavier professzor osztja az észt a suliban az újonc mutánsoknak, majd sok más további kellemes példa mellett ott van akár a S.H.I.E.L.D. gigantikus repülő anyahajója is. Utóbbi már csak azért is fontos, mivel Nick Fury és csapata a kezdetektől jelen van, a történet pedig egyrészt szorosan kapcsolódik a Bosszúállókhoz, másrészt történeti idősávban valahol pont utána járhatunk.











Mint általában a LEGO, itt is az egyik legfőbb pozitívum a koop mód, mely már 8 éve az első Star Wars adaptációnál is megfogott, pláne, hogy bármikor ki- és beszállhatunk a futó játékba. Tegyük hozzá, azért nem ártott volna már online mód is, illetve hogy akár 3-an 4-en is tolhassuk, hiszen a Story mód küldetéseiben is van ennyi hős egyszerre. Bevallom, nekem a Harry Potter óta bejön az a jellegzetes dinamikus osztott képernyő, mely a teljes képernyős formánál marad, ha a karakterek közel vannak egymáshoz, és csak akkor válik szét, ha eltávolodnak egymástól. Ugyanakkor sokakat nagyon zavarhat, és a jó öreg klasszikus splitscreen-re nincsen lehetőség. Márpedig mikor Spidermannel, vagy valamelyik repülő figuránkkal garázdálkodunk, akkor nagyon is ketté fog válni a képernyő.

Valami megváltozott a LEGO sorozatban, mintha sokkal komolyabbá és felnőttesebbé vált volna. A klasszikus hümmögős poénos paródiajelenetek megszűntek, így eltekintve a LEGO külsőtől az átvezetőkben a szereplők szimplán csak picit rajzfilmesebb jelleggel beszélnek, de kvázi mintha már csak stílusként maradt volna meg a LEGO világ. Ezt szintén megerősíti, hogy a helyszíneken már korántsincsen annyi minden LEGO-ból felépítve, inkább vegyítve egy képregényes világgal, melyben sok-sok LEGO építőanyag szerepel, de egyébiránt nagyon is pöpecül fest, színes szagos (olykor PS3-on még apró framerate esést is tapasztalni), és a szinkronhangok is korrektek.



A LEGO elemek kisebb sűrűsége persze korántsem akkora baj, sőt a Marvel-rajongók odáig lesznek, hiszen igazi szuperhős mekkát teremtettek… na de gondoljunk csak bele, ha úgy ahogy van elvetették volna a LEGO style-t, és mindezt igazi képregényes figurákkal alkották volna meg (nem a korábbi izometrikus nézetű cell shaded stílusra gondolok, mert minden pozitívuma ellenére az a próbálkozás nem volt a kedvencem), akkor vajon csökkent, vagy akár még NŐTT is volna az értéke egy ilyen szupi Marvel világnak?
Ezt döntsétek el ti. Mindenesetre azért akard bőven a jó öreg LEGO stílusból, összerakható kulcsfontosságú eszközökből, széttörhető cuccokból, vagy gyűjthető kockákból. Igaz, itt is erősen szelektálhatunk, hogy mi zúzható szét, és mi nem, a részletességre azonban nem lehet panasz, főleg a Marvel vonatkozások tekintetében.

Az új LEGO Marvel Super Heroes tehát újszerű egyvelege a képregényben és filmben látottaknak, valamint a jól ismert LEGO világnak. A közel 140 karakterrel, a jól ismert helyszínekkel, és szabadon bejárható Manhattannel gyakorlatilag teljes körűen feldolgozták a Marvel világot, már amit egy ilyen 15 fejezetből álló sztoriba bele lehet préselni. Úgy érzem elsősorban a Marvel rajongóknak kedveznek, és fura módon nem is elsősorban a LEGO sorozat kedvelőinek.
Na, nem mintha az utóbbi tábornak ne nyerné el tetszését, hiszen a feladatok nem túl bonyolultak, mégis jópofák és szórakoztatóak, nem csak folyamatos püffölésről szól a fáma.

8/10

Kiadó: *Warner Bros. Interactive Entertainment* Fejlesztő: *TT Games*
Multiplayer: *2 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 8

17 990.-

Krisz

COSPLAY – ENJI NIGHT INTERJÚ

enjicosplay

sarmai





Valamelyik nap épp a „híres" mini-rovatomhoz kerestem fotót, amikor megláttam egy Jill Valentine cosplay-t a devintArt-on. Mit ne mondjak, a hölgy nem kicsit számít a gyengémnek, így jobban szemügyre vettem a modellt is, akiről mint később kiderült, kis hazánk szülötte és lakója. Nem voltam rest szinte azonnal felvenni vele a kapcsolatot, amelyből az alant elterülő két oldalnyi interjú született – természetesen mi másról, mint a cosplayerkedésről. Hölgyeim és uraim: Enji Night!

KM: Enji, a közösségi oldaladon olvastam, hogy hatalmas álmodozó vagy: jól gondolom, hogy ennek az „életérzésnek" az útján jutottál el a cosplayer szakmáig?

Enji: Amióta az eszemet tudom, mindig is más dolgok érdekeltek, mint a velem hasonló korúakat: kiskoromban, amikor a velem egyidős lányok arról álmodoztak, hogy felnőtt korukban hercegnők lesznek, én szimplán „szuperhőssé" akartam válni, aki megmenti a világot, - mit ne mondjak, a Tomb Raider című játék nagy hatással volt rám már akkoriban is - azóta is gyakran cosplay-ezek erős jellemű, női karaktereket.
Ennek ellenére persze én is oda és vissza tudtam lenni a szép nőies öltözékekért, amiket a filmekben, rajzfilmekben láttam.

13 éves koromban ismerkedtem meg mélyebben az anime-s és gamer világgal, ezzel együtt pedig az ilyen tematikájú magyar rendezvényekkel: akkoriban „kockultam" rá teljesen az MMORPG játékokra - mint például a PC-s Ragnarok Online vagy a WoW - Végül 2009-ben egy játékkarakter megvalósításával kezdtem el a cosplayes pályafutásom.

A kérdés laikus lesz tudom, de muszáj vagyok feltennem és talán nem is lesz olyan könnyű válaszolni rá, mint azt elsőre gondolnád: mi a jó a cosplayerkedésben? Nekünk gamereknek látni megelevenedni a kedvenceinket fantasztikus érzés, de neked mi az élvezet benne?

Sok minden miatt jó: egyrészt nekünk, cosplayereknek leírhatatlan érzés, amikor látjuk, hogy tű, cérna és néhány anyagdarab segítségével egy kész ruhadarab áll össze a kezünk alatt. A kreatív alkotás folyamata mellett persze az is csodálatos benne, hogy új embereket ismerhetünk meg és akár életre szóló barátságokat is köthetünk a cosplay segítségével. Na meg persze önbizalom növelő is egyben.

Ahogyan nézegettem a fotóidat, különféle karakterek, személyiségek bőrébe bújtál már bele és úgy látom, sikerült megtalálni







mindegyiküknél azt a pluszt, amiért videojátékokban is szerettük őket. Ebből adódik a kérdésem is, konkrétan az, hogy mennyire nehéz magadévá tenned egy-egy ilyen személyiséget? Mennyire szükséges a színészi képességed megvillogtatása? Egyáltalán, mi az ismérve egy jó cosplayernek?

Szerintem nem feltétlenül az az ismérve a jó cosplayernek, hogy nagyon jó színész: persze az sose baj, hogyha visszaköszönnek a képeken (vagy élőben) a karakterek tipikus arckifejezései, vagy mozdulatai. Ha ismerjük az alanyt, az hatalmas előny, mert akkor jobban tudunk azonosulni vele. Ezért is választok szinte mindig olyan szereplőt, akit ismerek.

Ami számomra még nagyon fontos, hogy az apró részletek is visszaköszönjenek a cosplayben, hiszen minden ilyen számít - az összkép csak akkor lehet tökéletes.

Kinek a bőrébe volt a legnehezebb belebújnod és miért?

Eddig szinte a legtöbb karakterben találtam valami kihívást és mindig sikerült újabb trükköket és technikákat tanulnom általuk.

Talán a Seth Nightroad cosplayem az, amit a legnehezebb volt viselni a hatalmas kalap miatt, valamint ezen a karakteren dolgoztam eddig a legtöbbet.

A cikk elején említettem, hogy jelmeztervező (is) vagy: ez azt jelenti, hogy a cosplayruhákat is Te álmodod meg, készíted el?

Minden cosplayemet saját kezűleg készítem el, de vannak olyan jelmezeim is, amiket magam terveztem is. Ilyen például a Super Mario cosplayem, amit az eredeti dizájn alapján terveztem meg női verzióban.
De említhetném a Firefox kosztümöm, amit a logo alapján álmodtam meg.

Magyarországon mennyire ismerik egyébként a munkásságodat, a nevedet a gamerek, hiszen valljuk be őszintén, nincs akkora keletje a cosplayerkedésnek itthon, mint mondjuk Amerikában vagy éppenséggel Ázsiában.



Valóban igaz, hogy hazánkban még nem annyira népszerű a cosplay, de ennek ellenére amikor gamer tematikájú rendezvényen járok, azért oda szoktam jönni hozzám az emberek, hogy beszélgessenek velem egy kicsit a munkásságomról - meg úgy általában a cosplayről. Sajnos Magyarországon alig van olyan esemény, ami kifejezetten csak a játékokról szólna, így annyira nem is tudom megállapítani, hogy hány gamer ismerheti a nevemet.

Szerintem külföldön többen hallottak rólam, hiszen most decemberben is jelen leszek - mint vendég és cosplay zsűri - egy olyan német gamer rendezvényen, ami konkrétan egy négy napos lanparty convention.

Japánban hatással van az utcai viseletre is a cosplay: egy ilyen divathullámnak mennyi az esélye mondjuk itthon, Magyarországon?

Sok, mivel ahogy észrevettem az utóbbi időben már Magyarországon is egyre jobban tör előre a cosplay az underground-ból a mainstreambe. Persze ez az emberek ízlésétől is függ, illetve a kortól. Szerintem a cosplay leginkább a mai és a következő generációkra lesz hatással, valamint nagyon kis mértékben már jelen is van. Régebben senki se gondolta volna, hogy cicafüles, mackófüles-macsos sapkákban fognak mászkálni az emberek télen, amik régebben inkább a conozós emberek ismérvei voltak. Vagy a szépségkirálynő-választásokon, divatbemutatókon a lányokat konkrét karakterek-nek öltöztetik be. Ez is mutatja, hogy a cosplay a nyugati divat világában is egyre nagyobb teret hódít, így csak idő kérdése, hogy hazánkban is megjelenjen.



Cosplayerként gondolom nem veted meg a videojátékokat sem - fura is lenne. Melyik a kedvenced?

Az MMORPG-k közül az első nagy szerelmem a Ragnarok Online volt még nagyon régen, majd a World of Warcraft. Jelenleg ezeket felváltotta a League of Legends.

Konzolos játékok közül igazából nem is tudnám felsorolni, annyi van, de az Alice Madness Returns, a Devil May Cry, a Tomb Raider, és Final Fantasy nagy kedvenceim.

Jelenleg a Diablo III visz nálam mindent, méghozzá azért mert mással is meg tudom osztani a játék örömét a kooperatív élmény okán.

A PS4/Xbox One megjelenése végre kézzel foghatóan is elhozta az új generációt a nappalinkba, így talán adja magát a kérdés is, hogy téged érdekel(nek)-e az új masinák?

Igen is, meg nem is: engem főként az új masinákon játszható játékok érdekelnek, de azért a PS4 így review-ek alapján elég jól összerakott kis gépnek néz ki.
Sajnos viszont egyelőre nem volt alkalmam rá, hogy kipróbáljam, de persze ami késik, nem múlik.

fotók forrása:
http://enjinight.deviantart.com/
https://www.facebook.com/EnjiCosplay

Dzsek





Az én gyűjteményem...

Gyerekkoromban azon szerencsések közé tartoztam, akik számítógéppel rendelkeztek. Volt a környékünkön Zx Spectrum, Commodore 64 és Amiga 500 is. Nekem volt szerencsére mindegyik, sőt olyan jól alakultak a dolgok, hogy az akkoriban bimbózó demoscene részese is lehettem. (Igazság szerint a mai napig aktív tagja vagyok, de ez most lényegtelen.)
Ami érdekes, hogy abban az időben konzolokat itt vidéken maximum újságcikkekben (576 KByte) láttam, élőben soha!
A kilencvenes évek végén persze az emulátorok és PC-k elérték azt a színvonalat, hogy érdemes volt ezeket a „kimaradt" dolgokat komolyabban letesztelni. Ekkor ismertem meg a konzolos életérzést.
Imádtam a Nintendo és Sega rom-okat, a Neo-Geo-t stb. Az egész érdeklődés ezen a szinten maradt sokáig. Aztán egy napon… Azon kevesek közé tartozom, akik napra pontosan meg tudják határozni, hogy mikor kezdték el gyűjteni a konzolokat és a játékokat. 2011. január 10-én a helyi bolhapiacon vásároltam egy NES-t, volt hozzá három játék, pár kontroller és táp. Kipróbáltam működött. A következő héten egy Gameboy-t, utána egy Sega Megadrive-ot és később egy SNES-t vásároltam.
Felfedeztem, hogy lehet hozzájuk szerezni mindenfélét a különböző aukciós portálokon, itthon és külföldön egyaránt. Itt lett elkövetve a hiba, ha már gép, akkor legyen játék is, ha lehet akkor dobozos, ha nincs doboz akkor pedig gyártunk hozzá, ez lehet egy „igazi" gyűjtő számára szentségtörés, én viszont úgy gondolom, hogy jobb ez így, mint ha valami fiókban lennének össze vissza dobálva a cartridge-ek. Szóval minden szerzeményem dobozban van. A játékok régen nagyon drágák voltak (egy átlagos vidéki srácnak biztosan), manapság a régi cuccok közül a gyakori címeket olcsón be lehet szerezni. Ezzel jól meg lehet alapozni bármilyen gyűjteményt. De előbb-utóbb eljön az a pont, hogy rájöjjünk: a ritka játék bizony most sem olcsó, sőt. Sok van túlárazva, ezekbe hamar bele lehet botlani ha az ember körülnéz. Csodálatos élmény az, ha valamit nagyon olcsón lehet megszerezni. Néha-néha ki lehet fogni igazi kincseket bolhapiacokon, de akár a Vaterán, ebay-en is.

A legnagyobb fogásom egy „bolhás" Sega CD-s Snatcher (Hideo Kojima kalandjátéka, sok platformon megjelent, de a Mega CD-s verzió ritkaság), gyakorlatilag pár forintért szereztem meg. (Ennek a következménye lett, hogy konzolt is kellett venni a játékhoz…)
De máskor is előfordult, hogy valami, vagy valaki miatt vettem meg egy gépet.
Összefutottam az Árok party-n (8-16 bites retro találkozó Ajkarendeken) egy régi Novotrade-es fejlesztővel aki anno a Sega 32X-es Kolibri és a Sega Pico-s játékok felett bábáskodott. Több se kellett, ebay > 32X. Látom aranyáron van. Na, akkor szépen külön. Egy teszteletlen NTSC 32X, majd egy kicsivel később összekötő kábel, plusz egy általunk átalakított PAL-os Mega Drive.
Ki kellett várni, de összejött. Működik, és nagyon nagy becsben van tartva. Ha van türelmed, előbb utóbb bele lehet futni jó vételbe. Sajnos a gyűjteményem részére összesen 9









m2 van a galérián. Így ezt is úgy kell berendezni, hogy minden elférjen valahogy. (A polcomon egymás mögött két sorban vannak a dobozok, így sajnos csak egy sor látszik.) A gépek egy részének sikerült csináltatni egy polcot, amin az Xbox 360 nincs is rajta, mert a „lenti" TV-re van kötve. Mint látjátok, majdnem minden konzol megvan. Amiből találtam abból van NTSC-s és PAL verzióm is.

(Nintendo 64, Dreamcast, SNES) Szeretnék majd még egy PC Engine-t szerezni és egy 3DO-t. Előbbi az igazi „áhított cél", az utóbbi pedig csak a teljesség igénye miatt. Van egy igazi „nagy" szerelemem is: Neo Geo. Külön világ a konzolos és árkádtársadalmon belül. Aki kicsit ismeri az tisztában van ezzel. A klasszikus gépekből van már minden. AES, CD, Pocket Color és egy játéktermi MVS is egy általam kicsit restaurált Playscene kasztniban. Az AES játékokat Japánból szereztem be, az MVS-t és a kazettákat a magyar neo-geo.hu közösség tagjaitól vásároltam. Nagyon jó a társaság, szűk kör, baráti viszony van a tagok között.

Kedvenceim a Metal Slug és a King of Fighters. Mindegyik részük jó. A King of Fighters-sorozat Neo Geo CD-re kiadott sorozata majdnem teljes. Csak a '99-es hiányzik. Mellékelek egy képet a „ritkább" dolgokról. Vannak rajta olyanok, amik mostanság jelentek meg (Sturmwind, Gunlord, és a Mega Drive-os Pier Solar), nem lesznek kibontva, maradnak az eredeti csomagolásban.

A Sega Saturn-os Guardian Heroes-ra és Astal-ra is büszke vagyok. Ott van a korábban említett Snatcher is egy Sonic CD-vel együtt. Hirtelen felindulásból ennyit szerettem volna írni. Tudom, hogy nem ez a legdurvább kollekció. Nem is lesz az soha sem. Csak azt szerettem volna megmutatni, hogy „nálam" kik laknak az emeleten.

Üdvözlettel: Grass

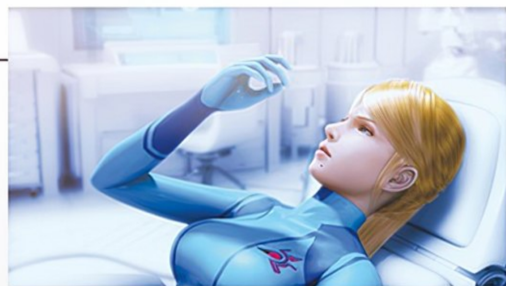










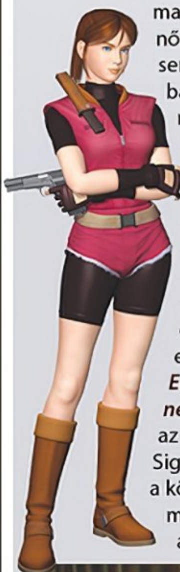




Peachtől Jodie-ig, avagy a női karakterábrázolás a videojátékok világában egykor és most

Ma, amikor a lányok / nők / nagymamák egyre nagyobb százaléka kezd el aktívan foglalkozni a videojátékokkal elvárható volna, hogy a kiadók néhány casual okosságon felül komolyabban számoljanak a fent említett, drasztikusan kiszélesedett célkorosztállyal, de sajnos még mindig tartja magát az a beidegződés, hogy a videojáték alapvetően egy olyan műfaj, ami a férfiak ízlésére van hangolva és ezt úgy néz ki ezernyi Zumba Fitness megjelenés sem fogja tudni megváltoztatni. Ez nyilván ugyanaz a jelenség, mint a mozi piac esetében az a tény, hogy szinte minden AAA költségvetésű film a 16 éven aluliak ízlésére van bekalibrálva és akkor vannak, akik még rácsodálkoznak arra, hogy a nyári blockbuster szezonban kizárólag nézhetetlen szemeteket próbálnak meg lenyomni a nézők torkán (az idei MINŐSÍTHETETLEN A Föld után / Elysium / Magányos lovas / Tűzgyűrű kvartettje különösen alacsonyra rakta a lécet…).

Sajnos az a nagy helyzet, hogy a piac mindig a mindenkori legnagyobb célkorosztályt próbálja kiszolgálni, emellett pedig a döntésekért felelős emberek szeretnek jól felismerhető, bizonyítottan hatásos kliséket is rendszeresen alkalmazni és mivel évtizedekig bevett társadalmi norma volt, hogy videojátékokkal csak férfiak játszhatnak, ezért az íkúbajnok kommandósokkal való magasabb fokú hasonulás érdekében női karakterek a mai napig meglehetősen hátérbe vannak szorulva és vagy a bajbajutott, megmentendő hölgy szerepében kénytelenek tetszelegni vagy egyáltalán nem jutnak szerephez. Mivel egy viszonylag friss médiumról van szó, a fejlődés jóval később játszódott le a játékokban, mint történt az imént párhuzamba állított filmipar esetében, ahol a vásznakat már több, mint három évtizeddel ezelőtt betámadta az idegeneket nyers erő helyett csavaros észjárással lealázó ***Ellen Ripley a Nyolcadik utas / Bolygó neve: Halál duóval***, melyek közül főként az utóbbi alkotás cementezte be a Sigourney Weaver által alakított figurát a köztudatba, mint az egyik első olyan mozivásznakon feltűnő női karaktert, aki képes volt felvenni a versenyt a férfiakkal, miközben harmóniában volt saját nemiségével is. Ez idő tájt ***Peach hercegnő*** folyamatosan „egy másik kastélyban" hesszelt legtöbb sorstársával együtt, viszont a Nintendo amellett, hogy Mario szívszerelmét rend-szeresen belekényszerítette a cselekvésképtelen, bajbajutott hölgyemény szerepébe, az első ***Metroiddal (Intelligent Systems, 1988)*** többszörösen történelmet írtak, hiszen amikor a kiemelkedő minőségű akciójáték végén lehullik az ikonikus páncél és a közönség kop-panó állának hangja által kísérve kiderül, hogy Samus Aran kemény űrzsoldos helyett valójában kemény űrzsoldosnő, az egyike a médium legmeglepőbb csattanóinak. Jellemző egyébként a videojáték iparra, hogy ma sem túlságosan egyszerű olyan „seggszétrúgós" női karaktert találni, akit felesleges szexualizáció nélkül mutatnának be, a nyolcvanas évek derekán pedig mindez egy kisebbfajta csodával ért fel.

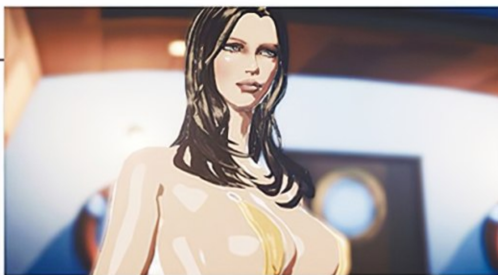


Sajnos az éra nem igazán kedvezett a Samushoz hasonló kemény csajoknak és bár minden bizonnyal elő lehetne ásni pár példát, ami ennek ellentmond, az egészen biztos, hogy a 3D megjelenítés hajnalán, a PlayStation-korszakhoz köthető legfőképp a saját sorsukat irányítani képes női karakterek megjelenése. Először például itt volt Jill a ***Resident Evil*** első részéből ***(Capcom, 1996)***, aki dacára annak, hogy egy vérbeli horrorjátékban főszerepelt, egyáltalán nem szorult megmentésre, sőt minden szempontból ugyanolyan kaliberű speciális ügynök volt, mint az akkor még jóval kevesebbet karozó Chris, aki a széria debütálásának másik játszható karaktere volt. A Capcom később sem riadt vissza a jól kidolgozott női karakterek felvonultatásától, a második epizódban (Capcom, 1998) például hiába dobnak le a zombi apokalipszis megakadályozására harcedzett kommandósokat, a nap végén mégis egy a testvérét kereső lány (Claire Redfield) marad egyedül talpon, hiszen benne nem csupán a túlélési ösztön dolgozik elképesztően erősen, de van egy olyan különleges (mondhatni fennkölt) küldetése, mely túlmutat önmaga megmentésén és amely saját határainak újbóli és újbóli kitolására sarkallja (ez a párosítás egyébként a 2013-as Tomb Raider rebootban csúcsosodik majd ki, de mindent a maga idejében). Szintén a horror zsánernél maradva, a ***Clock Towerben (Human Entertainment, 1998)*** Jennifer Simpsont üldözi az ollóját rémisztően csattogtató Scissorman, ám annak ellenére, hogy a lánynak mindig sikerül megmenekülnie a halál jeges karmaiból, miközben úgy hullanak körülötte az emberek, mint egy One Direction koncerten a női bugyik, mégse tekinthető igazi újhullámos hősnőnek. Jenny ugyanis az interaktív változata a slasher / trancsírpornó végén talpon maradó csajoknak, aki ugyan jó helyzetfelismerő készségről tanúbizonyságot téve a gyilkos elől nem a lépcsőn felfelé kezd el menekülni, de a nyomozáson kívül a végjátékot leszámítva soha nem kap esélyt a Scissorman-el szembeni offenzív fellépésre, veszély esetén csupán elrejtőzni / menekülni tud a zsánerhez kapcsolódó kliséknek megfelelően. Szintén ugyanebben az évben (Európában a Clock Tower két éves késéssel jött ki az eredeti Japán megjelenéshez képest) azonban érkezett egy olyan cím, mely újradefiniálta az akció / kalandjátékok fogalmát, új ikont avatott, divatot teremtett és talán első alkalommal tört be a videojátékoktól akkor magát még élesen elhatároló mainstream médiába.

Természetesen a ***Tomb Raiderről (Core Design, 1996)*** van szó, mely a passzív, szemlélődő szerep helyett a cselekményt aktívan előrelendítő szereplővé tette meg a sorozat arcát, Lara Croftot. Lara pedig nem csak hogy mindent megcsinált, amit férfi társai, de ráadásul mindent JOBBAN csinált meg, így hiába próbálta megállítani egy csapatnyi profi gyilkos, veszélyeztetett állatok egész hada és egy bazinagy T-Rex, úgy istenigazán csak Jacqueline Natla tudta megizzasztani, aki ugye maga is a női nemet erősíti.
Az elsődleges nemi jellegzetességeit (lásd még: dinnyeként ugráló mellek) leszámítva Lara Croft azonban nem sok jelét mutatta nőiességnek: ugrott, robbantott, akciózott és India teljes élővilágának kiirtása után hidegvérrel gyilkolta le az ellene küldött embereket is egyetlen szempillantásnyi hezitáció nélkül. Miután a szülők halálának tragikus háttérsztorija ekkor még csak egy kósza mondat volt a booklet egyik lapján, nem kaptunk semmilyen kapaszkodót a karakter gondolatainak megismerésére, így a cinikus, hideg, kőkemény stílus egy olyan nő képét vetítette elénk, aki azért, hogy felvegye a versenyt zömében hímnemű riválisaival, kénytelen volt elfojtani női mivoltát és belül kicsit magának is férfivá válnia.
Ezt a konfliktust a készítők később úgy próbálták feloldani, hogy egyre méretesebb






(idővel már kifejezetten groteszké váló) keblekkel ruházták fel a karaktert. A mindent elsöprő siker hatására az összes létező cég hirtelen bögyös macákat erőszakolt az éppen készülő játékába, csak éppen a Core Design kortalan mesterművével ellentétben arról feledkeztek meg, hogy a férfiszemnek kellemes látvány mögé élvezetes játékmenetet pakoljanak.

Szintén a PlayStation érában startolt a ***Dead or Alive (Team Ninja, 1998)*** sorozata, mely a verekedős cuccok között mindig is fekete bárány szerepet töltött be, hiszen a hasonló fighterek kanszagú felhozatalával szemben a széria már a kezdetektől a lágyan ringó női idomokra koncentrált szinte már nevetséges szinten, ami természetesen a szexizmus csimborasszója, ráadásul a cég időről időre előjött olyan gyöngyszemekkel, mint az Xtreme, illetve Paradise alcímekkel felruházott spinoffok, melyekben minijátékok szinte már csak alibiként szerepelnek, hogy az erre éhes közönséget ne zavarják a polygoncsajok falatnyi fürdőruháinak élvezetében. Különösen fájó a dinnyecsöcsökre és lenge DLC öltözetekre való koncentráció annak fényében, hogy a DOA kétgombos harcrendszere ideálissá tenné a játékot a Street Fighter / Tekken duóba belekezdeni félő játékosoknak, de hát ugye nem mindenkinek a gyomra képes bevenni ezt a stílust, pedig a vérprofi ötödik résszel a széria végleg bebetonozta magát a legjobb bunyós játékok toplistájára. Lehetne még vesézgetni a Vs cuccok karakter felhozatalát (Taki a Soul Caliburból különösen jó alany lenne a cikk témájához…) és átvenni a PS2 éra történéseit, de sajnos szorít a karakterlimit és az igazán izgalmas dolog amúgy is a lassan kifutó jelenlegi generációban történtek.

Kezdjük akkor ismét a Nintendo-val, aki a remekbeszabott Metroid Prime trilógia után ismét a klasszikus 2D-s stílusban készülő ***Other M-mel (Team Ninja, 2010)*** próbálta Samus karakterábrázolását új szintre emelni. A játék során elszórt flashback-ekben gazdag átvezetők sikerrel árnyalták a hideg profizmusról ismert figurát, de sajnos úgy látszik a világ még nem érett meg arra, hogy az érzelmi motivációkat egy akció kalandjáték alatt kapják az arcukba, így a játékmenetre vonatkozó dicsérő szavak mellett a kritikusok és a játékosok vállvetve kérték számon a Team Ninja csapatán, hogy Samus „miért vinnyog állandóan?". A Prime széria után éles kanyart vevő cselekmény nyilván azért is hatott sokaknak egy erősebb pofonként, mert meglehetősen karakteridegen volt azt látni, ahogy a világegyetem sokszoros megmentője gyermekáldás után sóvárog és az új koncepció bukásából sajnos azt a következtetést vonhatja le minden józan ésszel megáldott ember, hogy a gamerek nem akarják tudni mi zajlik le a szereplők fejében, amíg az akció kellően pörgős / érdekes. Szerencsére ennek ellenére mindig vannak olyan cégek, melyek folyamatosan kísérleteznek a témával, itt van például az epikus méretűre duzzadó ***Mass Effect*** széria ***(BioWare, 2007-2012)***, mely maximálisan rendhagyó módon nem csak arra ad lehetőséget, hogy Shepard kapitánnyal homoszexuális kapcsolatba kezdj, de már az első résztől kezdve akár nőként is belevághattál az univerzum megmentésébe, melyet a harmadik rész dupla (női és férfi verziós) borítója csak még jobban aláhúzott.
Szintén nem elhanyagolható a téma szempontjából a ***Catherine (Atlus, 2012)*** megjelenése, mely ugyan alapvetően Vincent botladozását mutatta be, de az elkötelezettségre vágyó komoly barátnő elől egy szőke bombázó karjaiba menekülő döntésképtelen balek története igazából az egymás ellenpólusaként funkcionáló két hölgyemény miatt vált igazán emlékezetessé, no meg a videojátékoktól szokatlan életszerűséggel ábrázolt párkapcsolati szituációk és konfliktusok bemutatásába okán.
Sajnos a kritikus helyzetekben meghozott döntések jó vagy rossz irányba történő egyértelmű beskatulyázása némileg tompítja a játék erejét, ami ettől függetlenül egyike azon interaktív kalandoknak, mely nem a leszakadó testrészek és a fejbe fúródó golyók miatt ajánlható kizárólag felnőtteknek, hanem a feszegetett témák okán.

Végül elérkeztünk a jelenbe, a teljesen megújított ***Tomb Raider (Crystal Dynamics, 2013)*** segítségével, melyben az arisztokratikus, megközelíthetetlen, jéghideg és persze brutál kosárméretű Lara Croft egy normális anatómiával felruházott ijedt „éppcsakfelnőtt" nő képében köszönt vissza, akiben nyomát se látni annak a magabiztos, sérthetetlen kvázi szuperhősnek, akit korábbi epizódokban irányíthattunk. Az új Lara folyamatosan szenved, morális dilemmákkal küzd, tetőtől talpig piszkos és nem fél kimutatni az érzéseit, mely eredményeképpen sikerült elérni, hogy Miss Croftot immár nem a külső személyiségjegyei határozzák meg, hanem a cselekedetei és karakterfejlődése.
A Crystal Dynamics emberei tanulva elődeik hibájából nem próbálták meg vaskos szexuális sztereotípiák mögé bújtatni ikonikus szereplőjüket, ugyanakkor az érzelmek és az önzetlenség előtérbe helyezése miatt Lara Croft szelíd kislányból igazi túlélővé történő alakulása nem jár lélekvesztéssel és a karakter nőiességének feladásával, ami példaértékű eredménnyel zárta a franchise rebootot. Még három játékra térnék ki pár mondat erejéig mielőtt bezár a bazár, melyek közül Suda51 legutolsó agymenése vált talán leghírhedtebbé, a ***Killer Is Dead (Grasshopper Manufacture, 2013)*** ugyanis nem csak brutálisan szexista, de vannak olyan mellékküldetései is, melyek célja, hogy jól lestíröld a csajokat, drága ajándékokkal vedd le őket a lábukról, majd ugyanazzal a lendülettel vidd is ágyba mindegyik hölgyeményt. A kérdéses jelenetek persze többszörösen felháborítóak volnának, hiszen egyrészt a nőknek nincs túl sok szerepe amellett, hogy kis fehérneműkben illegetik magukat, ráadásul a játék azt az érzetet sugallja, hogy szép ajándékokkal bármilyen nőnemű lény könnyedén az ágyba csábítható, azonban a kritikusok és fanyalgók azt nem vették figyelembe, hogy Suda51 a videojáték világ Quentin Tarantinoja…
vagy inkább Robert Rodriguez-e, aki láthatóan szánt szándékkal hergeli közönségét politikailag inkorrekt helyzetekkel és egyben kifejezetten vonzódik a trash műfajához is.
Sokkal aggasztóbb azonban a ***GTA*** esete, mely viszont már teljesen valós hímsovinizmust vonultat fel mindegyik részével.
A több milliárdos bevétellel büszkélkedő sorozat ugyanis annyira ragaszkodik a szolgamód leutánzott békategóriás gengszterfilmek kliséihez, hogy a női nemmel 99%-ban csak az utcák sarkain lehet találkozni…
Jól megírt, intelligens, cselekvő mentalitású (neadjisten főszereplő) csajok gyakorlatilag nem léteznek sem Liberty Cityben, sem Los Santosban és ami igazán aggasztó, hogy ez a helyzet az elképesztő kidolgozottsággal bíró ötödik résszel (Rockstar North, 2013) sem változott, olyan érzést keltve, mintha a cégnél dolgozó szövegírók leragadtak volna a kilencvenes évek elején.
Szerencsére van azért pislákoló fénysugár az égbolton, a Sony ugyanis riválisaival ellentétben kifejezetten odafigyel arra, hogy produktumaiban meglegyen a nemi sokszínűség elég csak ***Katre (Gravity Rush)***, ***Narikora (Heavenly Sword)***, Elenára (Uncharted sorozat), ***Madisonra (Heavy Rain)*** vagy az ugyanettől a stúdiótól érkező ***Beyond (Quantic Dream, 2013)*** főszereplőjére gondolni.
Ez utóbbi játék eddig példátlan módon 15 éven keresztül dokumentálja az Ellen Page által megformált Jodie viszontagságait bemutatva a lány által érzett szorongást, kétségbeesést, a szeretetet és a félelmet.
A roppant ambiciózus projekt elképesztően élethű alakításokkal és a filmes eszközök gyakori használatával prezentálta misztikumban bővelkedő történetét, melyben Jodie természetesen jobban ki volt dolgozva, mint az összes háborús shooter összes szereplője EVÖR! Sajnos a Beyondot felemás kritikákkal illették, megkérdőjelezve, hogy egyáltalán játékról van e szó vagy inkább egy interaktív filmről, míg mások kocsonyává olvadtak a főszereplő karakterábrázolásától, ami jelzi, hogy igenis van igény jól megírt női szereplőkre a játékvilágban, még ha megjelenésük erősen polarizáló hatást válthat is ki.

Hogy a jövő mit hoz, azt természetesen nem sejthetjük, csak reménykedni tudunk, hogy a sok páncélos tucatszereplő helyére hamarosan igazi egyéniségek érkeznek, a női nemmel kapcsolatos negatív beidegződések pedig rövid úton kihullanak majd a játékokból persze azon a bizonyos másik kastélyban lévő hercegnőn kívül, mert azt azért nem venném a szívemre, ha a következő játékban a girlpower nevében Peach mentené meg Mario-t Bowser feleségének fogságából...

eszgé





Eddig sokat értekeztem régi animékről, új animékről, stílusilag és műfajilag igyekeztem tartani a változatosságot, és valamelyest pozitív hangnemben írni arról is, amelyeket nem kifejezetten ajánlok megtekintésre (nem mintha írtam volna olyanról, amire azt mondtam volna, hogy tűzre az összes kópiáját). Kicsikét untam a banánt, hogy folyton művekről adok értekezést, úgy hogy kirúgok a hámból… vagyis kicsit kitérek a szokott mederből.

Nehezen tudom, hogy kezdjek hozzá, mert annyira az életünk része lett, hogy napjában mindenhol találkozunk vele, szinte 0-24-ben. Az újságban, a TV-ben, az utcán, a rádióban, interneten… igen, ezek a reklámok.
Ott vannak mindenhol és néha az a legbosszantóbb, hogy a java kéretlen, nem vág érdeklődésünkbe és mégis mondhatni a képünkbe nyomják őket. Arról meg hadd ne említsek szót, hogy a legjava elég pofátlan vagy egyszerűen kivitelezésében szörnyű.
Ne higgyétek, hogy az a fajta vagyok, aki mindig vígan dalolgatja, hogy „Jóska, Gyurka, véres hurka, milyen jó a májas hurka!”…
De tudjátok, szerintem az a jó reklám, ami valamivel képes megragadni az embert. Legyen az mondjuk Ásóka (brrr… a mai napig kiráz tőle a hideg), vagy a már-már agyonhumorizált nemi betegségekkel kapcsolatos reklámok, vagy a katicás autóreklám… Na jó, most már tényleg leállok a témáról, mert még a végén reklámesztétikai esszét kaptok anime rovat címén.

Elég rákeresni az interneten, hogy japán reklám, elég sokat kapunk találatnak.
Néha elképesztően blőd, máskor pedig különösen humoros kis szösszeneteket kapunk terítékre. Persze, az animéknek is szüksége van a reklámra, de nem a CM (commercial) és a PV (promotional video) kis előzetesekre célzok, hanem a kifejezett célzattal létrejövőkre. Igen, mondjuk egy autóreklám vagy egy turisztikai kisfilm. Ezek egész jellemzők, de mondjuk november 6-án jött ki egy böngészőhöz animés reklám. Igen, még ezeknek is van. Aki pedig azt hiszi, hogy ennek és a product placementnek nincs státuszjelentősége a reklámiparban, az nagyot téved.
Tény, hogy a keleti és a nyugati anime rajongókat meg lehet fogni animés figurák reklámjaival vagy ki szösszenetekkel, de nem ritka, hogy konkrét sztorit írnak rá.

Kezdjük talán a turisztikai animékkel.
Már megszokott, hogy egyes városokat pontosan visszaadnak egy-egy mindennapi életről szóló animében, vagy egy olyanban, ahol kifejezett realizmust nem várnánk el annak fantasy vagy sci-fis jellege miatt. Több ilyen turisztikai anime van: ***Yama no Susume***, ***The Four Seasons***, ***Honey Tokyo***, ***Kobe to Watashi*** például ilyenek.

Lássuk ezeket sorra: a ***Yama no Susume*** egy 12 részes rövid futásidejű sorozat (5 perc per rész), ami a hegymászást hivatott egy manga alapján népszerűsíteni. Persze ehhez elengedhetetlen kelléket használnak: aranyos kislányokat, mert azzal talán a legtestesebbet is rá tudják venni egy kis természetjárásra. Ennek a sorozatnak kifejezett története nincs: egy kisebb trauma miatt tériszonyos lány és barátnője nekivágnak a városuk közelében lévő Takao-hegynek. Az előbbi kislány lassan leküzdi ezzel a tériszonyát, míg a barátnője élvezi ezt az időtöltést. Ugyanakkor a hegymászás alapjait is elmagyarázzák, hogy a japán hegyeket milyen felszerelésekkel érdemes járni, főleg ha az ember hosszabb időre gondol elvonulni a várostól.

A ***The Four Seasons*** ezzel szemben egy 4 részes, egyenként 8 perc hosszú reklám, ami Saitama prefektúra életét kívánja bemutatni négy évszak során. Ebben kapunk egy romantikus, egy komikus gag, egy könnyed fantasy és egy családi történetet. Amikor kirakták az internetre ezeket a kisfilmeket, angol, francia, koreai, japán és kínai feliratokkal lehetett és elvileg ma is meg lehet nézni.

A ***Honey Tokyo*** a Studio 4°C alkotása, egy 11 perc hosszú reklám Tokió metropoliszának turisztikai és kulturális látványosságairól sci-fi köntösben.
A történet szerint egy jövőből jött nő, Honey azért jött, hogy elvigye a mi időnkből a színeket a szürke jövőbe, azonban egy srác eltéríti erről a szándékáról és helyette bejárják Tokió nevezetességeit és pár eseményét. Ez évekig megtekinthető volt Tokió város honlapján körülbelül 6-7 nyelvre lefordítva.

Ezek mind pozitív példák voltak a jól kivitelezett turisztikai reklámokra, de most jöjjön a feketelevese ennek az ágazatnak. Nem egyedüli példa, de őt emelem ki.
Ez a ***Kobe to Watashi***, vagyis „Én és Kobe”. Mielőtt konkrétan szót emelnék erről a „mesterműről”, hadd kérdezzek meg egy dolgot. Ki emlékszik arra, hogyan is indult a South Park: Nagyobb, hosszabb és vágatlan film? Igen énekeltek és úgy mutatták be a várost, ahol játszódni fog az egész.
Nos, ezt a húzást játssza el a mindössze négy perces reklám. A fő különbség, hogy míg a South Park esetében egy fiktív városról beszélünk, ott még toleráljuk ezt a dolgot. De nem egy valós, térképen is bizonyítottan létező, 2010-es adatok szerint másfél milliós várost találva nekünk így, mint lehetséges turisztikai célpontot. És akkor még szót se említettem az egyedül érkező kislányról, aki azt se tudja merre menjen, de egy vadidegen kakasfejű kabalával nekivágnak a településnek énekelgetve és gyakorlatilag komédiába illő hatalmas lépteket téve egy, a lábuk alatt bolygóként forgó járda alatt.
Konkrétan ez a reklám iskolapéldája lehetne annak, hogy mind a megcélzott személyt hülyének nézi, mind a reklám tárgyát nevetségessé teszi. Amikor megnéztem komolyan elkezdtem gondolkodni, hogy nem kevertek-e semmi vicces dolgot a sütimbe – csupán ennyire nem hittem annak, amit a képernyőn látok.

Menjünk tovább kicsit, de egyenesen azokra, amiknél az utcán szokás utánuk fordulni, ha dögösek, de nem csajok / pasik. Igen, az autók vannak terítéken.

Kaptunk nyugatról, az USA-ból elég autópornót, főleg ami a ***Halálos Iramban***-szériát illeti vagy mondjuk a ***Tolvajtempó***t.
Na, a japánok ennyire nem veszik komolyan a témát. Ők megoldják másként.

Innen is lehetne címeket mondani bőven: ***Live Action Doraemon × Toyota***, ***Peace Eco Smile***, ***Next A-Class***, ***Houkago no Pleiades***.

A ***Live Action Doraemon × Toyota*** annyiban eltér a felsoroltaktól és a rovattól, hogy az 5 részéből csak az első eleje animált.
A Doraemon-univerzumot nem mutattam be, ezt későbbre tartogatom, mert roppant nagy. A lényege, hogy egy jövőből jött hibás, kékszínű ember formájú macskarobotot a tulaja visszaküld a sokadik ükapjához, a tesze-tosza Nobitához, akitől a család szerencsétlensége származik.
Nobita, Doraemon és a barátai az első reklámban beszélgetnek a jövőről, hogy ki milyen lesz, míg a tényleges reklám része már élőszereplős és 20-30 évvel később játszódik. Külön érdekesség, hogy Doraemon szerepébe felkérték Jean Renót, aki pirosra festett orral, kék overállban és az unottas képével alakít egy életvidám macskarobotot. Ez már önmagában egy epic húzás. És valamennyire jót tett a Toyotának is, annak ellenére, hogy vannak néha hibás szériáik.

A ***Peace Eco*** Smile szintén a Toyota reklámja, csak ezt már teljesen a Studio 4°C készítette. A béke és a környezettudatosság jegyében készült 6 részes, egyenként 3 perces minisorozat, s elsősorban a Toyota Priusokat és a Camry-t reklámozza a főhősei által, miközben az ellenségnek Lexusa van. Szóval van egy alapkonfliktus, de ez még nem elég, mert ezzel az erővel akár az ***Initial D*** is lehetne, ami egy utcai autóversenyzős sorozat.
Nem, ehhez a felálláshoz kapunk egy földönkívülit, Pes-t, aki beilleszkedni kíván az emberi életbe. Vagyis egy kicsit érdekes módját választották a reklámozásnak, ahol a reklámozott termék nem kiemelt szereplője a reklámnak, ezáltal nem egy logót vagy egy firkát éget be vele a fejünkbe, hanem egy sztorit, egy hangulatot, egy érzést.

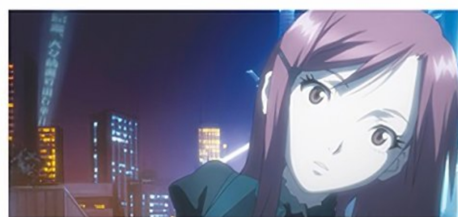














A ***Next A-Class*** már a Production I.G. munkája, ami a Mercedes A-osztályú járgányaihoz kíván egy 6 perces kis történetet szülni.
A közeljövő Tokiójában, amit teljesen átépítettek a vertikalizáció és a forgalmi dugók elkerülése miatt, két jármű vívja este az éles harcát: egy Mercedes furgon és az új A-osztályú kocsi. Ez már inkább kicsit egy ***Need for Speed***-es hatást ragad meg, az élvezet vezetni életérzést, s talán a legtöbb vezetni vágyó fiatal álmát, az utcai derbizést emeli ki. Ehhez pedig adott egy dögös sportkocsi, egy jó csaj… meg egy gagyi cél, ami a furgon tulajának legjobb tésztás levesének (rámenjének) megkóstolása.

A ***Houkago no Pleiades*** már enyhén szólva is teljesen kilóg a sorból. A Gainax és a Subaru közös projektjeként létrejött kis boszorkás (mahou shoujo) anime ugyanis a díszen kívül, másra nem használ autót, helyette a Subaru névvel és a cég logójával szórakozik kisebb-nagyobb áthallásokkal.
Ezt nem kívánom részletezni, elég ha annyit mondok róla, hogy a tipikus boszorkás történet, ahol (megint) egy kis földönkívülit támogatnak, a hazajutásért (és nem, őt sem hagyják telefonálni, ugyanis Japánban is magas a távolsági hívás költsége egy másik csillagrendszerbe).

Így a végére jöhetnek az informatikai reklámok. Ennek két formája van: az állóképes és a mozgófilmes. Ez utóbbira konkrétan két példánk van, az egyik a ***Madobe Nanami no Windows 7 de PC Jisaku Ouen Commercial!!*** (és pont ezért fogom most röviden csak Madobe Nanaminak nevezni, mivel mostanság a japánoknál valami fétis uralkodhat az extra hosszú és egyébként megjegyezhetetlen címek felé), a másik pedig a november 6-án bemutatott ***Internet Explorer: The Anime feat. Inori Aizawa*** című szösszenet. Ezek ketten nem egész egy perces holmik.

Az állóképes figurákkal való reklámozás a 2000-es években lett az iparág húzó reklámágazata (annak ellenére, hogy először az Apple használta a '90-es évek közepe-vége felé kiadott Mac gépéhez az egyedi anime reklámkaraktert). Ebből ismerjük Hatsune Mikut, aki megkerülhetetlen lett szinte, hála a gépzene terjedésének.
A ***Vocaloid 2***-es szintetizátorprogram fő reklámarca több társat is kapott az évek során, akik a lenyomott billentyűzeteket egy-egy női hanggal helyettesítik, így téve lehetővé, hogy az amatőr zeneszerzők is szabadon és vígan szárnyalhassanak. Rengeteg Hatsune Mikus videó és zene található meg különféle videoportálokon, szóval bárki kedvére választhat. A másik jellemző az OS-tanok megjelenése: ezek az operációs rendszerek reklámarcai a Microsoftnál 2000 óta, valamint egy extra feature a japán kiadásban (pl. az XP-s OS-tan a rendszert mérte: ha túl nagy lett a melle, akkor az jelezte, hogy valami sok memóriát zabál). A Windows 7 reklámarca lett Madobe Nanami, akinek a hangját Mizuki Nana, egy animések közt ismert szinkronszínésznő adta.
Érdekességként megjegyzem, hogy hivatalosan a Vista és Windows 8 nem kapott ilyen reklámarcokat. Ezekhez művészek és rajongói alkotók készítettek fanartokat, ahogy a 2000 előtti Microsoft operációs rendszerekhez, vagy mondjuk a Mozillához, Linuxhoz.

A mozgóképes reklámoknál haladjunk időrendben: a ***Madobe Nanami reklám*** akkor jelent meg, mikor a Windows 7 is.
A célja nem kifejezetten az operációs rendszer reklámozása volt, annak tudásából és az Aero felületből mutatott egy kevés feature-t, de inkább a DSP1-es kiadású Windows 7-hez való asztali PC összerakását magyarázta el piszok egyszerűen. A karakter a reklámban kifejezett hátteret nem kapott, csupán annyi derül ki róla, hogy egy informatikai boltban dolgozik, mint eladómunkatárs.
Mert szerelőnek nem valami jó: kihagyott egy csavart és leesett a gép burkolata…

Az ***Internet Explorer: The Anime feat. Inori Aizawa*** viszont a Microsoft legújabb húzása a kicsiny kék „e"-betű népszerűsítésére. Ehhez kapott egy reklámfigurát, akinek a háttérsztorija szerint egy sokat szenvedett kislány, mert rendszeresen bántalmazták társai, de ő bizonyítani akar juszt is (ez konkrétan a hivatalos Facebook oldalon tették ki, mivel a reklám erre nem tér ki). Inori Aizawa, karakterünk egy kis boszorka, azaz Internet Explorer-tan., aki néhány macskaszerű harci robot elől menekül, majd felveszi a harcot.
A poén itt kezdődik, a harcban, ugyanis a reklám azokat hangsúlyozza, ami egyébként az Explorernek sosem volt az erőssége: a 32 ablak/lap megnyitása (ilyenkor előszeretettel omlott össze), a védelem és a tűzfal a különféle spamrobotok, botok, hackerek támadásai ellen.
A reklám amúgy egész gyorsan véget ér, mivel elég pörgős kis akció zajlik benne. Az alapötlet maga talán megérne egyetlen egyrészes nagyobb sztorit, azonban ismerve az IE képességeit és annak véges határait, böngészőtechnológiai elmaradottságát, a reklám elég komolyan megtévesztő („Bár melyik nem az?" – kérdezhetném ugyanakkor).

És ha már animés reklám, az ***Anime Tenchou***-ról se feledkezzünk meg, az Animate bolthálózat figurájáról, aki kitört a kereteiből és a Gainax által készített félig rajzolt, részben élőszereplős reklámján, így már kapott mangát, saját mozifilmet és a Touhou Project játék szereplőivel is összeeresztették (ezt a filmet viszont csak és kizárólag egy japán rendezvény alkalmával láthatta a közönség és az előzetesén kívül más nincs a neten belőle). Persze Anizawa Meito nem egyedül van, több társat is kapott, akik mind egy-egy Animate részlegért felelősek és segítik hősünket a rivális cég vezetője elleni küzdelemben.

Nos lényegében ennyi lett volna a reklámokra szánt „rövid" bemutatóm, amivel ezek 70%-át sikerült lefednem minimum.
Az az igazság, hogy a reklámaniméket a legnehezebb értékelni, mert nem csak magát a művet kell néznünk, hanem a kiváltott hatásokat, magát a terméket vagy célt, amiért létrehozták. Viszont nem kezelhetőek teljes értékű műként, rengeteg hiányosságuk van, mivel egy koncepcióból születtek csupán és arra építkeztek.

Hogy legközelebb mi lesz? Hát, még nem döntöttem konkrétan, de ötleteim legalább vannak. Ha kifogyok azokból is, arra nem lesz jobb kifejezés, mint az „akkor jő el a világnak vége".

Gyuricza Péter



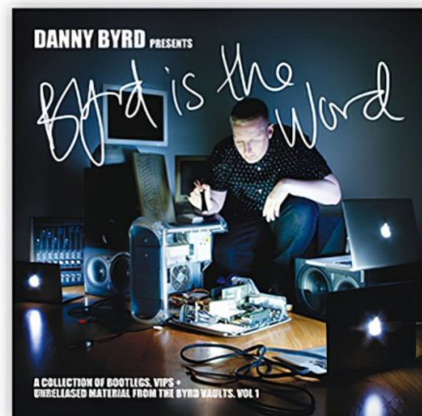
Danny Byrd Presents Byrd Is The Word

(Szerzői kiadás)

Ha meg kéne neveznem, hogy mi az egyetlen dolog, amit jobban szeretek a mókás bootleg albumoknál, akkor egyértelműen az INGYENES mókás bootleg albumokra voksolnék. Danny Byrd, a Hospital Records egyik alappillére és egyben masszív drum & bass legenda már egy ideje elhintette, hogy hamarosan egy masszívabb pakkot fog rászabadítani az internetre az általa használt exkluzív remixekből, emberünk pedig szerencsénkre tartotta is magát az ígéretéhez és november közepén kiadta a Danny Byrd Presents Byrd Is The Word címmel felruházott 10 számos válogatást, mely térítésmentes letöltéséhez csupán a lemezhez tartozó Facebook oldalra kell egy lájkot nyomni.

A BITW le sem tagadhatná egyébként, hogy Danny kedvenc főműsoridős darabjaiból áll, hiszen mindegyik felvétel halványosan közönségbarát elemekkel bír, a nyitó Money For Nothing például a Dire Straits legendás felvétele alá kever pörgős ütemeket erőteljes vurstli filinggel körítve. A Kanye West / Nas duó Niggas In Paris átdolgozása némileg jobban simul rá a débé alapokra, a dal igazi party dinamit, melyben még egy rövid dubstep betét is helyet kapott, gondolom hogy a törtütem spektrum mindkét véglete bemutatásra kerüljön. Hiába treníroztál azonban lelkiismeretesen, a modernizált Smells Like Teen Spirit új, minden eddiginél vásáribb verziója úgyis ledönt majd a lábadról. A hirtelen bevágott eredeti dalrészlet és Kurt Cobain eltorzított énekhangja a vártnak megfelelően borzasztó összképet fest, de felesleges sznobulni, hiszen egy buli tetőpontján pont az ilyen darabok azok, amire eszét vesztve, szétesésig táncol mindenki. A Liberation letérve a remix útról már saját darab, ehhez mérten jóval kevésbé hatásvadász és nem mellesleg a korong talán legerősebb felvétele. Ezután következik az Insomnia Byrdösített kiadása duplájára gyorsított sebességgel adva új lendületet a Faithless klasszikusának. Az őrület a James Bond téma szanaszét samplingelt variációjánál kulminál, ami annyira bizarr hatást kelt, hogy egyszerűen nem lehet nem imádni.

A Red Mist VIP (Mix 2) szintén egy remekbe szabott saját darab, a Good Life pedig az Inner City korabeli felvételét modernizálja kivételesen jó eredménnyel, mely nagyrészt annak köszönhető, hogy remekül sikerült a vokált ráilleszteni az új alapokra. A Subliminal Cuts jópofa zongorás átdolgozását követően a hangzatos című Rock Opera zárja a lemezt, mely a nevével ellentétben a korong talán leglassabb / visszafogottabb darabjának számít. A Byrd Is The Word ingyenes mivoltát meghazudtoló módon kifejezetten erős darabokból áll, ha pedig egy punnyadásba forduló szilveszteri partyt szeretnél feldobni, ennél jobb válogatásra keresve sem találhatsz, így nincs apelláta, mindenki iparkodjon és szedje le a lemezt, ha már Mr. Byrd volt olyan kedves és térítésmentesen elérhetővé tette, aztán írják meg a szokásos címekre mekkorát sikerült robbantani vele a házibulikon.



Danny Byrd Presents Byrd Is The Word
(Szerzői kiadás)

Kockázatos túra

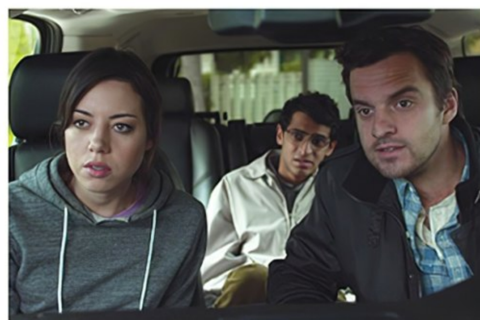
(Safety Not Guaranteed)

Így december környékén adná magát az alkalom, hogy valamelyik szuperlátványos szuperértelmetlen szuperhősfilmről írjunk, esetleg egy tutibiztos díjmágnest szedjük elő, de... van egy jobb ötletem.

Mostanság sikerült belefutnom két frissen megjelent egészen kivételes mozgóképalkotásba, melyek minőségük és meglévő magyar nyelvű szinkronjuk ellenére eddig sajnos nem kerültek házimozis forgalmazásba. Bár egymástól gyökeresen különböző alkotásokról van szó, mindkét film ügyesen használja fel az alapul szolgáló zsánert és teremt egy nagyon különleges, emberi hangulatot, melybe így az év vége felé amúgy is hajlamosabbak vagyunk beleélni magunkat. Most, hogy lefektettük az alapokat mindenki kapcsolja be az övét, vegyen magához valamilyen fegyvert, hiszen a Kockázatos túra vissza fog repíteni minket az időben... vagy nem. Az alapot egy újsághirdetés jelenti, melyben egy kisvárosban élő hobbitudós időutazáshoz keres partnereket, melyben „a biztonság nem garantált".

Egy ötlethiányban szenvedő magazin írója két gyakornokkal karöltve ráharap a témára, hátha lehet a sztoriból egy szép, szórakoztató, vicces cikket írni a hétvégi kávé mellé, ezért elutaznak az isten háta mögött városkába, hogy utánajárjanak a dolognak. A nagy hármasól Jeff valódi célja, hogy felkutassa egykori szerelmét, akit évtizedek óta nem látott, Arnau a laptopját nyomogatja minduntalan, Darius az egész világból kiábrándult lány pedig csak sodródik az árral. A hirdetést feladó férfi (Kenneth) sajnos rövid úton melegebb éghajlatra küldi a beépülni vágyó Jeffet, ezért a csapat egyetlen lehetősége a sztori megírására az lesz, ha a végtelenül cinikus Darius próbálja eljátszani a téma iránt érdeklődő lányt. Kenneth finoman szólva sem hétköznapi figura, megszállottan paranoiás és némiképp túlbecsüli a saját harcművészeti képességeit, de amikor a hármas egy bizarr autós üldözés belefut két öltönyös csávóba, akik gyanúsan úgy néznek ki, mintha kormányügynökök volnának... nos akkor mindenki fejében megfordul, hogy talán az emberük mégse olyan bolond, mint aminek első blikkre tűnik. A csillogó szemű Vissza a jövőbe rajongókat most el kell keserítsem: a körítés ellenére a Kockázatos túra a legkevésbé sem az időutazásról szól, viszont szinte mindegyik szereplő szeretne visszahozni valamit a múltjából, amit elvesztett. Kenneth egy tragédia miatt forgatná vissza az órát, Darius anyja halálát akadályozná meg, Jeff pedig egykori önmagát sírja vissza. A hallgatag, visszahúzódó Arnau ebből a szempontból kicsit kilóg a csapatból, hiszen neki a ballépések kijavítása helyett azt kell megtanulnia, hogy miképp használja ki a jelenben rejlő lehetőségeket.

Aki a leírtak alapján egy zokogós melodrámára gondolt, most megnyugodhat, hiszen a film végig fanyar humorral mutatja be a felmerülő szituációkat. Darius végtelenül cinikus stílusa és megjegyzései különösen ülnek, nem is beszélve Kenneth folyamatos bénázásáról, mely a kísérlethez hiányzó műszerek illegális beszerzésére irányuló frenetikus betöréses jelentben csúcsosodik ki. A félmosolytól a féktelen hahotáig terjedő skálán néhol befigyel pár komolyabb esemény is, hogy egyensúlyba hozza a látottakat, a film legnagyobb erénye



pedig egyértelműen az, hogy a végjáték előtti bravúrosan kivitelezett párhuzamos jelenetsorral szinte észrevétlenül döbbentse rá a nézőt, hogy hasznosan kell kihasználni minden rendelkezésre álló percet, hiszen működő időgép híján nem piszkálhatunk bele a múltba és hozhatjuk helyre tévedéseinket.

Az indie filmek újdonsült királynője Aubrey Plaza elképesztő magabiztossággal uralja a vásznat / képernyőt, Mark Duplass szerethetően bogaras karaktere pedig ehhez minden segítséget megad. A nagy meglepetést azonban Jake Johnson jelenti, mint a végtelenül tirpák Jeff, akiről a végére csak kiderül, hogy vannak érzelmei és nem is olyan felszínes, mint amilyennek mutatja magát.

Az éppen kellemes, másfél órára belőtt játékidővel bíró Kockázatos túra megtekintése bátran ajánlható az agyasabb vígjátékok rajongóinak, és ha esetleg mégsem tetszene, még mindig simán vissza lehet menni az időben és egy másik film felé orientálni múltbéli önmagad...

Kockázatos túra
(Safety Not Guaranteed)
Műfaj: Amerikai vígjáték
Rendező: Colin Trevorrow
Szereplők: Aubrey Plaza, Mark Duplass, Jake Johnson



Celeste & Jesse mindörökre

(Celeste & Jesse Forever)

Hűen a címhez a Celeste és Jesse mindörökre két címszereplője egy melankolikus Lilly Allen szám alatti montázs során találkozik, egymásba szeret, összeházasodik, partykra jár, rejtvényt fejt az ágyban és közben zavaróan sok C+J feliratú szívet rajzol a létező összes felületre. Az ilyen jelenetek során felmerülő gyanúval ellentétben a főcím utáni vágás idilli képet mutat: az addig háttérzeneként szóló dal hirtelen már a kocsi hangszórójából szól, amire Celeste ráénekel Jesse vezényletével, nevetgélnek, húzzák egymást, beszélgetnek az építészetről, majd amikor kiszállnak az autóból jön az irritáló szívmutogatás.
A tökéletes összhang a házasságra készülő barátokkal történő közös vacsora során sem csökken, a bájos bolondozás azonban kiveri a jövendőbeli aránál a biztosítékot és faképnél hagyja a duót azzal, hogy nem bírja tovább nézni, amit a páros művel, ez nem normális és mi a francot gondolnak egyébként is? C+J döbbenten nézi (velünk együtt) a kifakadást, nem értve a történteket, talán a házasság körüli stressz okozza az idegeskedést, kimondatlan titkok feszülnek a háttérben vagy egyszerűen csak a csaj irigyli mások boldogságát?



A rejtély megoldása hamarosan az ölünkbe hullik, az eddig látottakkal ellentétben ugyanis Celeste és Jesse házassága sajnálatos módon valahol a kezdő montázs végénél befuccsolt, ők pedig már régen nincsenek együtt... ennek ellenére mégis (majdnem) egy házban laknak, állandóan együtt lógnak és persze eszük ágában sincs elválni, amit ők egyáltalán nem furcsállnak a környezetükkel ellentétben.
A tucatromkomok világában ez az elvárásokat játékosan kiforgató felütés olyan ritka, mint... nos a tucatromkomokban bármi, ami nem készteti instant fejlövésre az Y kromoszómával rendelkező közönséget. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a Rashida Jones (aki egyben a film női főszereplője is) / Will McCormack páros által összedobott sztori a kezdés szintjét később már csak beközelíteni tudja, ugyanis a meglepő csavar után már nagyjából ismerős mederben csorog végig a sztori. Lány még min-dig érez valamit a fiú iránt. Fiú még mindig érez valamit a lány iránt. Mindketten randizgatnak. Fiú / lány megsértődik / rádöbben mennyire szereti a másikat, de akkor persze már késő... vagy mégse? Ami miatt a film a női magazinok egy hasábos kritikája helyett a Művelődj rovatban landolt nagyrészt a forgatókönyvnek köszönhető, mely kellő mértékű humorral tárja elénk az ismerős cselekményt, a párbeszédek / szituációk életszerűek (az Ikeás polc összerakása annyira ismerős volt, hogy szinte bekönnyeztem rajta), a karakterek tele vannak élettel, ahogy pedig a rendező Tee Toland Krieger szép lassan átcsúsztatja a filmet vígjátékból drámába, az valami egészen mesteri. Persze mit sem érne a jó történet / rendezés, ha a színészek között nem működne a kémia, márpedig Rashida Jones és Andy Samberg már a fent említett bevezetőben is ékesen bizonyítja mennyire zavartalan az összhang köztük, aminek az egyetlen hátránya, hogy mindenki más totálisan háttérbe szorul a filmben. Legszerencsésebben még Emma Roberts (azaz Julia Roberts unokahúga) járt, hiszen az arrogáns tinisztár szerepe elég jól van megírva ahhoz, hogy a csaj megcsillogtathassa a tehetségét, kevésbé volt szerencsés azonban Elijah Wood, aki Celeste meleg asszisztenseként nem sok vizet zavar pár gázos vicc elköpésén kívül. A „leghálátlanabb szerep" díját azonban a főhobbit helyett Rebecca Dayan kapja, szerencsétlen csaj ugyanis nem sokkal több egy kiskutya szemekkel és francia akcentussal felruházott tárgynál (jó, ez eléggé képzavaros, tudom) és tulajdonképpen végig nem világos Jesse miért dobja a minden szempontból jóval vonzóbb Celeste-et pont ezért a csajért. Ezek persze apróságok a teljes egészet nézve és a Celeste & Jesse mindörökre a hibáival együtt is az év egyik legjópofább, legkedvesebb filmje, ami ebben az egyre hidegebbé váló időben igazi áldást jelent.

Celeste & Jesse mindörökre
(Celeste & Jesse Forever)
Műfaj: Romantikus vígjáték
Rendező: Lee Toland Krieger
Szereplők: Rashida Jones, Andy Samberg, Emma Roberts

The Killers – Direct Hits

(Island Records)

Én és a Killers... Akkor 2 oldalas lesz ez az ajánló, ahogy korábban megbeszéltük, ugye Veronika? Mi, hogy fél oldal??? Hát akkor csak tömören: 2004 : Hot Fuss – egy lemez, ami megváltoztatta az életemet. Komolyan. A Las Vegasból szalajtott négyes szintetizátorokkal feldobott dallamos poprockja rövid időn belül megőrjítette a Strokes féle garázsrockba éppen beleunó fiatalságot, azóta pedig az egykor még Brandon Flowers szembántóan rózsaszín öltönyéről / idióta bajuszáról közismert együttes eladott több, mint 20 millió lemezt, meghódította a futószalag poptól hemzsegő slágerlistákat és fellépett a világ legnagyobb koncerttermeiben / fesztiváljain, most pedig elérkezettnek látták az időt arra, hogy összefoglalják az életművet egy besztof válogatással. Elsőre kicsit túlzásnak tűnhet egy viszonylag friss banda esetében életmű összegzésről beszélni, de ha valaki rápillant a Direct Hits címet viselő korong tracklistájára és szembesül a zenekar milyen sokszor talált (stílszerűen) a céltábla közepébe, máris másképp fogja látni a dolgokat. A lemez kronologikus felépítést használ, így elsőként természetesen a Killers talán legemblematikusabb felvétele csendül fel, azaz a féltékenységről szóló Mr. Brightside, mely jottányit sem vesztett a frissességéből, a dal elképesztő dinamikája, fülbemászó szinti és gitárfutamai pedig ugyanúgy magával ragadnak ma, mint tették azt majd 10 évvel ezelőtt. A Somebody Told Me / Smile Like You Mean It / All These Things That I've Done trió további bizonyítékok arra, hogy a Killers az egyik legfontosabb (ha nem „A" legfontosabb) kortárs popzenekar, a debüt minőségét pedig híven jelzi a tény, hogy a konstansan magas színvonal ellenére a srácok sose tudták megugrani a Hot Fuss által felállított mércét.
A Sam's Town albumról először kimásolt When You Were Young ettől függetlenül egy remek felvétel, mely előrevetíti a neonfény helyét átvevő kisvárosi filinget, melyben sokak felháborodására a szintetizátorok szinte teljesen a háttérbe szorulnak a gitárok mögött. A Read My Mind szintén ezen a vonalon halad tovább, míg a Reasons Unknown örvendetes módon ismét újra a debütöt idézi hangzásban.
Ezután át is ugrunk a Day & Age albumról kimásolt Human-ra, mely minden kétséget kizárólag a zenekar legbugyutább felvétele, olyan elképesztően bárgyú szöveggel, amit Soerii & Pooleken kívül nem sok zenekar merne bevállalni („Emberek vagyunk vagy táncosok?").
A sokkoló tény, hogy mindezek ellenére a Stuart Price (Madonna exproducere ugye) értő kezei alól kikerült dal valami elképesztően ragadós és egyetlen hallgatás után már át is veszi az irányítást a hallójárataid felett, hogy pár órányi kétségbeesett ellenállás után végül átadd magad a belőle áradó önfeledt hangulatnak. A Spaceman aztán látszólag még tovább megy az őrület vonalán, de a szöveg csak látszólag szól földönkívüliek által történő elrablásról, a valóság minden bizonnyal pszichiátriai kezelésre vagy öngyilkosság utáni kórházi lábadozásra utal... mindez persze a létező legvidámabb zenei körítéssel tálalva. A melankolikus Dustland Fairytale után át is zöttyenünk az utolsó, Battle Born című sorlemezre, melyet a Runaways vezet fel. A lassan megsavanyodó gyerekkori szerelem története ismét visszalökte a Killerst az élvonalba, a bombasztikus refrén pedig már érezhetően a legnagyobb stadionok kapacitására van ráhangolva. A hangzás itt ismét visszatér a rockosabb vonalra, de a tempóból kicsit visszavettek a srácok (lásd: Miss Atomic Bomb és Way It Was), ami kicsit furcsának hat az energiától kicsattanó előző korong után. A Direct Hits ezen kívül tartogat még két vadiúj felvételt is, mely közül az M83 duó egyik fele által összerakott egészen kiváló Shot At The Night a nyolcvanas évek öngyújtós szintihimnuszait idézi vissza, ezzel szemben a Just Another Girl egy kellemes, de felejthető klasszikus tinglitangli. Mit is írhatnék így a végére? Elképesztő, hogy mindössze négy sorlemezzel a háta mögött a Killers képes volt úgy összeállítani egy besztofot, hogy az nemhogy nem hat erőltetettnek, de a legjobb számaik közül párat nem is tartalmaz (a Glamorous Indie Rock & Roll és a Bones hiánya különösen égető) a szelekció. Magadnak, barátnődnek, szülőknek, ajándékba, házibulihoz, párnába síráshoz, utazáshoz, vezetéshez... és még számtalan egyéb személy és tevékenység számára nyújthat ideális soundtracket a Direct Hits, amit minden magára valamit is adó könnyűzene rajongónak illik a gyűjteményében tudnia.

The Killers – Direct Hits
(Island Records)

eszgé



A december mindig mozgalmas hónap, de most az atom megjelenések és a munkahelyi agyvérzésdömping mellett hőn szeretett kollégám rolmanus is úgy döntött elhagyja a magazinunkat.
A pontos okot nem mondhatom el... na jó, hát előttetek nincs titkom, így íme a teljes sztori: az történt, hogy rolmi elolvasta a múlt havi monstre Rayman: Legends cikkemet, ami annyira összetörte az önbizalmát, hogy úgy döntött mostantól visszavonul a videojátékok világától és a Blikk Nők című magazinban folytatja a pályafutását.
Hiányozni fogsz haver és sok sikert a sminktippek rovathoz! (eszgé)

Eszgé sajnos lelőtte a poént, így én már csak megerősíteni tudom, amit írt: igen, valóban ez az utolsó Magazin, amibe írok, egyéb teendőim mellett sajnos mostantól nem fér bele, hogy itt is folytassam az írást. Nem fogok nyáladzani, annyit azonban mindenképp elmondok, hogy nagyon szerettem a Magazinba írni, és hiányozni fog írói gárdája és olvasótábora is.
Na de még egyszer utoljára kicikizem, amit írtatok. (rolmanus)

Sziasztok Konzolosok!
Lassan, de annál biztosabban egy új korszak hajnala virrad ránk *(amit remélhetőleg nem F.O.S. FPS-ek fognak meghatározni... e)*.
Most természetesen a következő generáció szerepét betöltő Sony és MS masinákra gondolok. Főleg az Xbox One körül kialakult szituációval kapcsolatban lenne néhány kérdésem, észrevételem.
A sztorit már mindenki tudja: a Microsoft bekeményített és különféle "megszorító" intézkedéseket épített bele az új gépébe, amiknek egy részét aztán kénytelen volt elvetni, hála a kialakult polgári, akarom mondani, játékosi engedetlenségnek. Vagyis, a tisztelt fogyasztók nem voltak hajlandóak "fogyasztani"...
Az előző számban azt írta az egyik kedves levélíró, hogy a MS hibát követett el, amikor az első negatív kritikák után visszavonulót fújt és inkább egy hagyományosabb üzletpolitikát választott. Ebből is látszik, hogy Magyarországra már csak a robbanás langyos fuvallata érkezett. Például Amerikában nem csak negatív visszhangok voltak, hanem egyenesen dzsihádot hírdettek a felháborodott játékosok a Microsoft ellen, rögtön a One-t bemutató konferencia után! Ezzel voltak tele a fórumok, a TeCső, aztán meg a MS leveles ládája. A TeCsőn több tucatnyi gamer magazin és vlogger (Jó részük több százezres, milliós nézettséggel és feliratkozóval büszkélkedhet. Pl.: Angry Joe.) adott hangot nemtetszésének és cselekvésre szólította fel az embereket. Az is olaj volt a tűzre, amikor Don Mattrick azt nyilatkozta egy interjúban, hogy: "Akinek nincs folyamatos internet hozzáférése, az maradjon az X360-nál!" No comment. *(Hát igen, ez egy különösen vásárlóbarát kijelentés volt az egyszer biztos! e)* Nem sokkal ezután olyan "hírek" kezdtek terjengeni a neten, miszerint annak ellenére, hogy az új Xbox-ot szinte mindenki köpködi, mégis rekordokat döntöget az előrendelési ráták szerint és már látatlanban is viszik, mint a cukrot. Legalábbis az Amazon, meg a Blockbuster szerint.
Főleg az amcsiknál, meg a UK-ban. Aha. Persze. Nem tudom, hogy ebben mennyire volt benne a Microsoft keze (és pénze), mindenesetre sok kisgyerek gondolkodás nélkül beszopta ezt az infót és bárkinek az orra alá dörgölték, aki szidni merészelte volna a kedvenc platformjukat. Viszont ebben az egészben van néhány bibi... A Blockbuster egy évek óta a csőd szélén lavírozó láncolat *(Időközben jól be is dőltek... e)*, aminek a DVD filmek és különféle videójátékok kölcsönbe adása a profilja, azaz VIDEÓTÉKA!
Még a South Park is szentelt egy részt neki, ahol bemutatták, hogy mennyire nem üzlet már az ilyesmi a letöltögetések korában és már senki sem jár oda. 16.-ik évad 12.-ik rész, A Nightmare on Face Time (Rémálom a Facetime-on) *(Ha már itt tartunk csekkoljátok a Britney Spears-es epizódot, az valami elképesztően WTF! e)* **(vagy az új Game of Thrones Konzolháború trilógiát. r)** A Blockbusternél már az is rekord, ha el tudnak adni 150 darab konzolt! Vagy ha egyáltalán bemegy 150 kuncsaft egy héten... Minek menne egy brit egy ilyen helyre, amikor ott van neki a sokkal nívósabb GAME vagy hmv, de bemehet akármelyik nagyobb Tesco-ba, ASDA-ba, vagy Sainsbury`s-be és ugyanúgy előrendelheti/megveheti, akár az interneten keresztül is, ugyan azt a terméket anélkül, hogy fennáll annak a veszélye, hogy a megjelenésig esetleg bekrepál az üzlet!?! Nem is beszélve az olyan weboldalakról, mint az e-Bay, vagy a GameStop. Az Amazon bestseller listája meg elég érdekes egy teremtmény. Elkezdtem agyalni a fanboy-ok fölényes kommentjein, hogy mennyire kenterbe veri eladásban az Xbox a PS4-et a sok negatív kritika ellenére is, úgyhogy elkezdtem utána nézni a dolgoknak, hogy ez mennyire fedi a valóságot és láss csodát... A JuTyúbon ráakadtam egy bizonyos ReviewTechUSA videós, az "Ouya Outsells Xbox One In Canada (On Amazon) című okfejtésére, amit Július 3.-án töltött fel és a videó arról szól, hogy a világ egyes pontjain milyenek az Xbox One előrendelései az Amazonon. Korántsem volt a helyzet olyan rózsás, mint azt sokan gondolták. A legtöbb országban messze a PS4 mögött kullogott az X és Kanadában még az OUYA is megelőzte! Augusztus végén rámentem az Amazon.com oldalára. A videójáték bestseller top 100-as listáján a 44.-ik volt az Xbox One, valahol mögötte pár hellyel volt a PS4 controller, utána valahol a Killzone: Shadow Fall, aztán meg a Watch Dogs PS4-re. Maga a PS4 konzol viszont rajta sem volt a 100-as listán! Az jutott az eszembe, hogy tényleg ennyire hülyének nézik az embereket? Azt akarják a pofámba hazudni, hogy sokkal több kontrollert és sokkal több PS4 játékszoftert adnak el, mint PS4 konzolt?!? Biztosan pont akkor frissíthették az oldalt, mert azóta már felkerült a PS4 is... Ebből az egészből csak azt akartam kihozni, hogy mennyire befolyásolhatóak az emberek, pláne, ha olyan hírekkel vakítják őket amik az ő ízlésüknek/világnézetüknek is megfelel. Szerencsére a felhasználók által meglibbentett hatalmas profit kiesés reális esélye meggyőzte a Microsoft-ot a hátra arcról. *(Az Xbox brand azért Amerikában brutálisan erős, az efféle oldalakon meg ilyen-olyan algoritmusok állítják össze a listákat, szóval simán lehet, hogy valami technikai baki felelős az általad tapasztalt jelenségért e)*
Amúgy rengeteg helyen olvastam/hallottam azt, hogy az új Xbox milyen előremutató, futurisztikus, überkirály, megkerülhetetlen isteni csoda lehetett volna, ha a MS kiáll az eredeti koncepció mellett és nem enged a pórnép akaratának. Viszont azt még senki sem bége... khm, magyarázta el, hogy mi olyan nagy királyság a kötelező 24 óránkénti internetes becsekkolásban, a kötelező Kinect, internet használatban játék közben, vagy abban, hogy korlátozva vagy az általad vásárolt játékok csere-beréjében, adásvételében? Ez lenne az irány a jövő felé? Kérem, valaki vezessen ki a sötétségből a fénybe, mert ezt nem értem! Mi a jó az internetes bejelentkezésben? Menj el nyaralni, tanulmányi kirándulásra, egy hétvégére a nagyszüleidhez, vagy ne adj isten, kerülj kórházba! Esetleg menjen el az áram/internet pár órára karbantartás miatt, pont amikor az utolsó pillanatra hagyod a becsekkolást! Akkor mi van? Cumi? Az. *(Ez főként a Micronak lett volna jó, mivel ilyen módon nyilván drasztikusan le tudták volna csökkenteni a 360-at elég erősen lehúzó kalózkodást. e)*
Tudom, hogy jól hangzik a Kinect 2.0 kamera és Isten már Windows alatt is fut, ráadásul ez már 1080p felbontású és jidili-jajj-dejó-hohóóó! De mi a fenének kell, hogy egy full HD kamera vegyen titeket? *(Normális mozgásérzékelős játékokhoz mondjuk? e)* Talán konzolos szex videó chat-tel akarják keresni némelyek a kenyerüket? Jó, ilyen is van. Én nem ítélek el senkit. Hehe! Csak győzzék majd elég szélessávú internettel, hogy tökéletes legyen az élvezet! ;-) Tényleg! Láttátok azt a videót amiben egy ilyen „session" alatt megszívatnak egy csávót? A csaj meggyőzi, hogy mutasson (és matasson) többet magából a kamerának, majd hírtelen eltűnik a képernyőről, és a fickó azon kapja magát, hogy egy rakás ember végignézte az egészet egy kivetítőn! :-D
Arról meg nem is beszélve, hogy sokan mennyire szeretik az összeesküvés elméleteket, meg George Orwell 1984 című regényét, de amikor itt van az orruk előtt egy olyan masina, ami képes azokra a dolgokra, amiket ez az anti-utópisztikus regény leír, akkor csak legyintenek: „Ááá, az csak kamu! Senki sem figyel minket, nem kell paranoiásnak lenni! Felesleges annyit aggódni!" Szegény Gyuri bá' meg ventillátort imitál a sírjában, és a mumifikálódott ajkai közül humuszt krákogva hörgi, hogy ő megmondta, ez a vég kezdete. Csak nehogy feltámadjon dühében! **(Na jó, de ma amikor az emberek állandóan laptopjuk webkamerája előtt ücsörögnek, kicsit túlmisztifikálták a Kinect jelenlétét. r)**
Még a végén a Zeitgeist című filmnek lesz igaza! Van benne egy rész, ahol az emberekbe ültethető nyomkövető/manipuláló chipekről van szó. Azt mondják, hogy amikor el fog jönni a chipelés ideje, akkor már nem lesz szüksége a kormányoknak arra, hogy ráerőszakolják a polgáraikra a beültetést, mert azok önként és dalolva fogják kérni. A több évnyi etetés, puhítás és agymosás elhiteti velük azt, hogy ilyen a modern technológia, nekik ez kell és az ő érdekeiket, kényelmüket, sőt biztonságukat szolgálja.
Ez az egész annyira hihetetlen, hogy senki sem hiszi el, ha tényleg megtörténik. *(Szerintem ez konkrétan annyira elképesztően, brutálisan hihetetlen, hogy nem is fog megtörténni... e)* **(Én simán el tudom képzelni. r)**
Ha minden cukormázat leszedek a tortáról, akkor semmi más nem marad, mint a jelenlegi konzolgenerációnál egy fokkal jobb grafika/felbontás és az "über futurisztikus" hangvezérlés, ami már tíz évvel ezelőtt is létezett... TÁVKAPCSOLÓ - Just don`t move it! (Még a végén megmozdulsz, bakker!) Mindegy. A lényeg az, hogy nem szimpatizálok olyan céggel, aki ledobta a szappant, és fel akarta vetetni a rajongóival, hogy a helyzetet kihasználva jól megánuszolhassa őket. Most meg mosolyogva szabadkozik, hogy mégsem úgy gondolta.
Na meg a Sony! Mi a franc ez a nagy közösségi oldal fétis? **(Amiben MINDENKI él? r)** Ők is elfelejtették, hogy a konzolok elsősorban a játékról szólnak? „Szeretne a közösségi oldalakon lógni, miközben játszik? Nem akar lemaradni a legfrissebb megosztásokról, üzenetekről? Megterhelő Önnek kedvenc konzolja és a PC-je közötti folyamatos rohangálás? Nincs elég hely a szobájában, hogy egymásra pakolja a gépeit? Ennek most vége! Itt a forradalmian új PS4, ami a tökéletes megoldás az Ön problémájára! Játszon! Nézzen filmet! Cseteljen! Töltsön fel képet vagy videót! Ossza meg a rekordjait az ismerőseivel félszbukkon és tripperen, akkor is, ha senkit sem érdekel! Böfögjön! Akár mindezt egyszerre! Vásároljon Sony PC-t... vagyis PS4-et még ma! Az első ezer megrendelőnek ajándék profilképet adunk." *(Hogy mindez mennyire érdekli az embereket híven jelzi a hivatalos európai PlayStation Blog egyik bejegyzése, mely szerint kb másfél hét alatt 20 millió percnyi!! videót töltöttek fel a felhasználók, szóval úgy látszik mégis van igény ezekre a „felesleges" extra funkciókra. e)* Emiatt egy-két emberkének szívesen átrendezném a csakráit egy különleges kézrátételes technika segítségével, úgy hogy utána lepkehálóval kelljen az életenergiát összegyűjtenie! Ahhoz bezzeg volt eszük, hogy a legkirályabb exkluzív címeket kiárusítsák. Korábban a Devil May Cry, Tekken, most meg a Kingdom Hearts és a Metal Gear Solid *(Ezek third party címek, kétlem, hogy a Sony döntése lett volna a többi platform felé történő elmozdulásuk. e)* Itt is a multitasking meg a Skype.
Ha valaki játszani akar, vagy filmet nézni, akkor nem hiszem, hogy közben az arc(oskodó)könyvet szeretné sasolni, hogy jött-e új üzenet, miközben hívást vár az internetes telón. Ez olyan, mint kábeltolás közben olvasni és szendvicset majszolni. Meg lehet csinálni, de külön-külön jobban élvezhető. De az is lehet, hogy én vagyok túl konzervatív. Vagy az a baj, hogy nem a mobiltelefonnal a végbelében született fészbukktorrent generáció tagja vagyok, akiknek a jó grafika egyenlő a valódi világ/emberek/állatok/fegyverek minél pontosabban bedigitalizált megjelenítésével, lehetőleg 1080p-ben és real time fény-árnyék effektekkel? Akiknek a videójáték fogalma már nem tartozik a luxus kategóriába, mert apci és anyci mindent megvesz, nehogy a kisgyerekük lemaradjon a többiektől és esetleg vicc tárgyát képezze? Akiknek egy része az internetes trollkodásban éli ki a serdülőkori frusztrációját.
(Az ifjúkori trollkodás része az internetes szocializációnak és a legtöbb ember idővel ki is növi ezt, de persze vannak kivételek, ugye rolmi? e)
(Én kinőttem kérem. Csak néha szeretek nosztalgiázni. r)
Éppen miattuk, az internetes videók és cikkek alatti komment szekciót én már csak majomketrecnek hívom. Nincs az a téma, ahol ne törne ki a háború! *(Én ellenben az IGN komment szekcióján néha jobban szoktam szórakozni, mint magukon a cikkeken. e)*
A Martin által szilikongyereknek keresztelt faj tovább mutálódott! Sajnos úgy látszik, hogy ez az úgynevezett technikai fejlődés mellékzöngéje.
Ezer szónak is egy a vége; senkit se tévesszen meg a picsogásom! Nagyon várom a következő generációs konzolokat és játékokat, csak éppen nem mindegyik „fejlődésnek" beállított változtatás nyerte el a tetszésemet! Számomra az lenne a fejlődés, ha tartalmas single player kampányokat tudnának csinálni a fejlesztők, ahelyett, hogy az online multiplayer-re hegyeznék ki az egészet. Engem nem igazán hat meg az, ha egy csapat megveszett epilepsziással kergetjük egymást fel s alá egy ötven négyzetméteres pályán, miközben a kiadók DLC extrákkal és Mod-olásokkal próbálják fokozni a játékélményt. Sokkal több old school FPS-t, TPS-t és igazi túlélő horrort szeretnék látni, ahol nincs sarok mögé bújó öngyógyító képesség, meg minden tíz méterenként termő lőszeresláda! Sem pedig azt, hogy egyszerre csak két-három fegyver lehet nálad, mert az úgy „reális"! Nem akarom azt hallani egy-egy játékkal kapcsolatban, hogy azt szajkózzák az emberek, hogy „Mit vársz a single player kampánytól, amikor mindenki tudja, hogy multiplayerre van kihegyezve az xy játék!", ha valaki nem elégedett az egyszemélyes kampánnyal! Miért nem kérdezi meg senki, hogy akkor minek készített a fejlesztő cég single player-t, és miért nem egy multiplayer only játékot? Kihívást, játékélményt, fejtörőket akarok! Ez olyan nagy kérés? Sajnos úgy néz ki a helyzet, hogy igen. *(Hja, ez sajnos így van. Nekem is sokkal többet ér egy jól kidolgozott single kampány, mint a kétezer fős online multi, de úgy látszik ebből a szempontból mi már reménytelenül régimódinak számítunk... e)* **(Csatlakozom hozzátok, bár engem már kezd elérni a fertőzés, és multizgatok is. r)** A magazinról csak annyit, hogy az 1993 novemberi (Mortal Kombat logo a borítón!) 576Kbyte óta követem a munkásságotokat, az 576 Konzol (és egy kisebb megszakítás után) a Konzol magazinon keresztül, és bizton állíthatom, hogy stílusban senki sem tudja felvenni veletek a versenyt, sem a nyomtatott, sem pedig az internetes médiában! Csak így tovább! :-D Martin pedig a legigazabb veterán, és a legkirályabb király arc, aki a videójátékos történelemben nyomott hagyott maga után! Tiszteljétek a tudását és a tapasztalatát! Ő az egyetlen és igaz HARDCORE JÁTÉKOS, a fényt mutató CSÁSZÁR, aki az EGY és IGAZ utat mutatja gyarló, esetlen népének! *(Martin te vagy az? MEGINT álnéven írtál levelet nekünk??? e)* **(Ha gondolod, megpróbálhatok összehozni vele egy randit! r)**

Csövi!
ßè©/

Nekem a szerelmem lett! *liheg* *(Ez általában fordítva szokott lenni: először a lihegés, aztán a szerelem. e)* Oké, kezdem a legelejétől. Szeptember első hetében fogtam hozzá a játékhoz és annyira rabul ejtett hogy azóta mással se akarok játszani. Amúgy Eliza vagyok, és legutóbbi levelem óta sikerült a Computer Schoolba felvételt nyernem és most egy kollégiumból járok oda. Jajh de ki vagyok. Most azt tervezem, hogy a Raidenes képekkel telerakott kolesz szobámba még egy monitort is viszek majd amit tv-ként is lehet használni és Risingozni fogok ott is. Szerintem ez a játék zseniális, ennél élvezetesebb játékkal még nem játszottam és most nem érdekel mit mondtok erre hogy mi a jobb, elegem van hogy minden kritikus/cikkíró rögtön lehúzza a játékot! **(Nyolc pontot adtam rá, na nemá', hogy az lehúzás. r)** Voltam PlayIT-en is, és csak az járt a fejembe hogy szerezzek valami Risingos cuccot, én ott már el is sírtam magam mert rosszul éreztem magam, aztán fordult a kocka mert szereztem egy GS magazint amiben volt róla cikk, és egy Risingos posztert amit imádok, és igazi fanja lettem a játéknak meg minden ><. A solid 5-öt is csak azért fogom megvenni mert lesz hozzá egy Raidenes DLC! A mai nap: rámakaszkodott egy srác, kísér vissza a koleszba, megkérdezi melyik a kedvenc játékom, mondom hogy a metal gear rising, elmondom mi a története, aztán azt hogy mindegy mert nincs ps2-re mer neki csak az van, erre ő: „Nembaj, nem is érdekel, én csak normális játékokkal játszok." én meg: headset a fülbe, próbáljuk lekoptatni mert ezzel most vérig sértett. *(Adni kellett volna neki egy nagy tockost, attól tuti gyorsabban lekopott volna... e)*
Elővette a márciusi Konzol magazint a Risingos cikkel amin meglepődtem, már unott fejjel kerestem a cikket, leültem a koli ajtajában olvasni, és már az első pár mondat után ti képesek vagytok azt mondani hogy: „Ez a játék nem lesz a szerelmed, nem is akar az lenni?!!!!!" Elhajítottam a magazint, bementem a koleszba és három emeletnyi lépcsőn rohantam fel kétségbeesve a gépterem felé, még el is estem, elszakadt a nyakláncom de tovább rohantam hogy minél előbb írjak nektek! Próbálok nem utálatos lenni, de nem tudom visszafogni magam. Nekem ez a játék most a szerelmem és még sokáig az lesz, szerintem több figyelmet érdemel és ha ti (vagy aki írta a cikket) nem talál benne semmi élvezetes azt nagyon tudom sajnálni mert akkor nem képes élvezni semmit. Nah most égessetek el máglyán mint a boszorkányokat. *(Kedves Eliza, tökéletesen igazad van. A kérdéses cikkírót, kinek személyazonosságát fedje homály példás büntetésnek vetettük alá és természetesen a következő számtól már nem dolgozik a magazinunknál. Ha volna még valami extra kívánságod, jelezd kérlek, mert szívesen vetjük továbbá sós kútba, tesszük kerék alá és kemencébe és és és... e)*
(Na szóval. Nyolc pontot adtam rá. A tízből. Az nagyon jó. Azt írtam nem a szerelmed, hanem a szeretőd akar lenni. Van aki a szeretőkbe is beleszeret. Olyat meg egyáltalán nem írtam, hogy nem élvezetes, mert én marhára élveztem. r)

Eliza Körmendi

Hááááat, ez így elég laza kör volt, de biztos mindenkinek vizsgája volt, meg túlórázott vagy nyakig merült a szezon sikerjátékaiban. Ha túléltétek a kötelező bejglitúladagolást, írjátok meg kinek sikerült a WWE játékokból ellesett mozdulatokkal PS4 géphez jutni, mit kaptatok Karácsonyra, mit NEM kaptatok, amit szerettetek volna és hány bolyhos, kötött pulóver figyelt a fa alatt. Ezen kívül aki legpontosabban tippeli meg, hogy rolmanus távozása kapcsán a Konzoltációba érkező, könnyes búcsúztató levelekből hányat írt ő maga, az nyer egy Eliza által kijavított, dedikált Metal Gear Rising cikket. Jó gémelést! e

A helyes megoldás: az összeset. Ennyi volt a rovat erre a hónapra, én pedig ahogy már említettem, letészem a lantot, így velem jövő hónapban már nem fogtok találkozni. További jó játékot és olvasást, vegyétek a Magazint, mert jaó! :)

Kellemes Karácsonyt és Boldog Új Évet
eszgé és **rolmanus**

Lemaradtál? Nem gond, még bepótolhatod a hiányt!

A 2013-as évfolyam első 4 számát most akciósan, 1000 Ft-ért vásárolhatod meg!



A Konzol Magazin 2010-es számait (hét magazint), mindössze 1000 Ft-ért vásárolhatod meg!*



A Konzol Magazin teljes 2011-es évfolyamát, mindössze 1000 Ft-ért vásárolhatod meg!*



A 12. Konzol Magazin esetében választhatsz, melyik címlappal kéred azt.

A Konzol Magazin teljes 2012-es évfolyamát, mindössze 1000 Ft-ért vásárolhatod meg!*



A postai feladás árai rajtunk kívülálló okok miatt módosulhatnak, ezért azok változásának jogát a kiadó fenntartja.
Amennyiben ez szükségessé válna, megrendeléskor tájékoztatást küldünk ki a megrendelőnek emailben.

Postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!

* A lapokat egyben küldjük ki, amelyek nem férnek be minden postaládába. A szállítási díj egy évfolyamra 1800 Ft.

Fontos! Akik személyes átvételt kérnek, ők is először postai úton, vagy az elofizetes@konzol.eu-n jelezzék azt felénk. Miután az ügyfélszolgálattal rendeződik a rendelés, az illetőt e-mail-ben értesítjük arról, mikortól veheti át személyesen a magazinokat a Console Corner üzletében.
A boltban az előzetes rendelés és annak menetének végrehajtása nélkül nem vehetőek meg akciós áron a lapok!

Új Konzol Magazin-csomagok, amennyiben szeretnéd kibővíteni a gyűjteményed!

Te válogathatod össze a kívánt számokat.

10 db 3000 Ft

5 db 2000 Ft
***Postával: 1000 Ft**

3 db 1000 Ft
***Postával: 800 Ft**

** A feltüntetett szállítási díjak a csomagárakon felül értendőek.*
*** Ajánlott küldemény: plusz 400 Ft.*

Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként 499 Ft*-os áron.**
Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



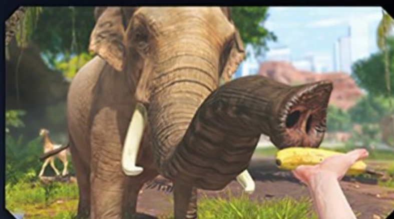
A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted egységesen 699 Ft-ért.
***** Egy lapszám esetén 235 Ft-os postaköltséget számolunk fel. E feletti mennyiség esetén, a rendelt darabszám függvényében határozzuk meg a postaköltséget.*

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL









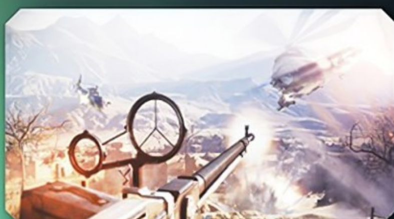




















IMPRESSZUM

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu

ISSN 2061-8808

Kiadó
Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.

Terjesztés
Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Szerkesztőség
Laptulajdonos
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

Külső szerkesztő
RÓNYAI BALÁZS / rbaly@konzol.eu

Online főszerkesztő
LESKÓ BALÁZS / dzsek@konzol.eu

Grafika és tördelés
NAGY VERONIKA / veronina@konzol.eu

Aktuális számunk írói:
Dzsek, Dzson, eszgé, FutuRetrO, galbalazs1987, Gyuricza Péter, Keviny, Krisz, Petúnia, picachu, RBaly, rolmanus

Hirdetésfelvétel
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

Előfizetés
Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu
elofizetes@konzol.eu

Digitális előfizetés
www.dimag.hu/konzolmagazin

Partnereink

MIL
Mélyépítő Labor Kft.
www.melyepitolabor.hu

CONSOLE CORNER
A Console Corner üzletében a lap 100 Ft-tal olcsóbban megvásárolható!

THE HUNGARIAN PLAYSTATION INSIDERS
PLAYSTATION COMMUNITY
playstationcommunity.hu

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

- **10** Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!
- **9** Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!
- **8** Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!
- **7** Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.
- **6** Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.
- **5** Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
- **4** Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
- **3** Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.
- **2** Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
- **1** Mi se értjük, miért tettük be…



XBOX 360 • XBOX ONE • PLAYSTATION 3 • PLAYSTATION 4 • NINTENDO WII U • PS VITA • 3DS

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

799 Ft

2013. DEC. IV. évf. 7. szám

ISSN 2061-8808

34. szám



15TH ANNIVERSARY

GRAN TURISMO® 6

THE REAL DRIVING SIMULATOR

